非卖品

全角色成长率揭载

本篇26章外传5章全地图攻略

火焰之纹章 完全攻略

难易度选择

游戏共有六种难度可选，其中ノ－マル(普通)难度适合初心者，ハ－ド(困难)难度又分五个等级，LV5 级难度最高。

普通难度玩家将从序章开始，必须有一名角色充当诱饵牺牲，不过相应的会得到一名普通难度专用角色フレイ。困难难度直接从第 1 章开始，フレイ不会加入，敌人能力值、武器等级会提高，增援数量会增多，敌人攻击性变强。

角色基本能力解析

力	影响物理攻击伤害大小
魔力	影响魔法攻击伤害大小
技	影响命中率和必杀率
速さ	影响回避率和连续攻击
幸运	影响命中 & 回避，以及必杀回避率
守备	影响物理防御力
魔防	影响魔法防御力

武器熟练度

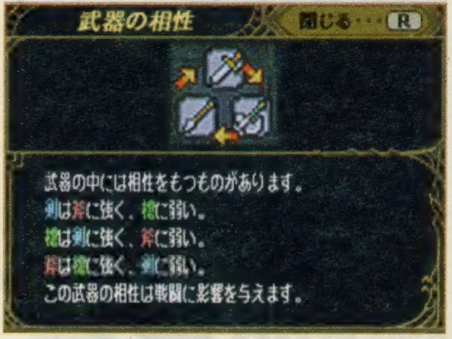
武器熟练度分为 A、B、C、D、E 五个等级，只有熟练度达到对应的等级之后才能使用该等级的武器。提升武器熟练度的方法就是尽量多的使用该武器进行攻击，每次攻击可获得 2 点经验值(黄色槽就是当前经验值)。武器熟练度达到 C 级之后还可获得额外的武器补正效果。武器熟练度升级所需经验如下：

E→D	30	D→C	45	C→B	60	B→A	60

武器熟练度补正效果一览

武器	熟练度 C	熟练度 B	熟练度 A
剑	攻击力＋1	攻击力＋2	攻击力＋3
枪	攻击力＋1	攻击力+1 命中+5%	攻击力+2 命中+5%
斧	命中＋5%	命中＋10%	命中＋15%
弓	攻击力＋1	攻击力+1 命中+5%	攻击力+2 命中+5%
魔法	攻击力＋1	攻击力+1 命中+5%	攻击力+2 命中+5%

武器相性和耐久度



游戏中近身武器有三大类：剑、枪、斧，它们互相克制。剑强于斧，斧强于枪，枪强于剑。使用有利武器攻击时，命中率会提升 5%；使用不利武器攻击时，命中率则会降低 5%。

所有武器(除了神剑ファルシン)都有耐久度设定，每次攻击会消耗 1 点耐久度，耐久度为 0 后武器就会损坏。武器耐久度普通情况下无法回复，只有使用第 20 章获得的レナ专用修复杖ハマ－ン才能回复武器耐久度。

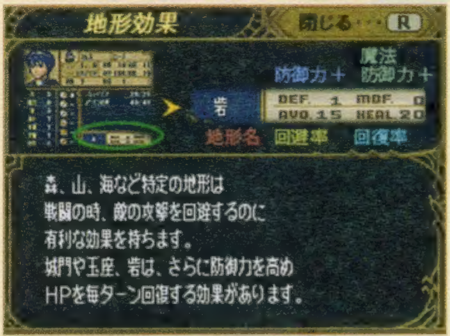
第 19 章玩家可以获得一个特殊道具“星のオ－ブ”，只要带着这个道具就可以令该角色身上所有武器耐久度不会减少。其实大可不必拿“星のオ－ブ”去交换

得到神剑ファルシン，选择一把素质不错的武器锻造，其实用度绝对超过神剑ファルシン。

战斗情报详解

HP	对战双方目前剩余 HP
威力	预测普通伤害值，如果出现必杀一击则该数值不准。如果威力数值显示为绿色，表示本次攻击为特效攻击
命中	攻击命中率
必杀	攻击必杀发生率

地形效果



战场的地形效果可以在上屏幕的状态菜单中随时查看。DEF 代表物理防御力补正，MDF 代表魔法防御力补正，AVO 代表回避率补正，HEAL 代表回复率补正（即每回合可回复 HP 的百分比）。

不同的地形还会影响人物的移动力，某些特殊地形，如海、山等只有某些特定职业才能进入。

支援效果

特定角色相互处在 3 格范围以内时，就可以获得额外的支援补正效果。支援补正分为三个等级，等级越高补正数值就越高。支援等级随特定角色一同出战次数的增加而提升，部分角色之间一上来就有 1 级支援效果。

支援补正一览

支援等级	命中	回避	必杀	必杀回避
1	+5%	+5%	0%	0%
2	+10%	+10%	0%	0%
3	+10%	+10%	+5%	+5%

固有支援效果角色一览

- マルス & シーダ（两人第二次出击时有支援 1 级）
- マルス & エリス（初始状态支援 1 级）
- ジュリアン & レナ（初始状态支援 1 级）
- マリク & エリス（初始状态支援 1 级）
- バヌトゥ & チキ 或 ナギ（初始状态支援 1 级）
- マリア & ミネルバ（初始状态支援 1 级）
- ミディア & アストリア（初始状态支援 1 级）
- パオラ & ミネルバ（初始状态支援 1 级）
- カチュア & ミネルバ（初始状态支援 1 级）
- エスト & ミネルバ（初始状态支援 1 级）
- チェイニー & ナギ（初始状态支援 1 级）
- ナギ & マルス（初始状态支援 1 级）
- ガトー & マルス エリス（初始状态支援 1 级）

注：主角マルス和所有角色都可以触发支援效果，1 级需要出击 5 次，2 级需要出击 11 次，3 级需要出击 18 次。

全角色支援条件一览

得到效果方	给予效果方	次数				最快		
姓名	姓名	1 级	2 级	3 级	合计	1 级	2 级	3 级
全员	マルス	5 次	6 次	7 次	18 次	-	-	-
マルス	シーダ	1 次	3 次	5 次	10 次	2 章	5 章	9 章
	エリス	0 次	1 次	30 次	31 次	24 章		不可
フレイ	マルス	5 次	4 次	5 次	14 次			
	パオラ	5 次	5 次	25 次	35 次			不可
	カチュア	5 次	5 次	25 次	35 次			不可
アベル	マルス	5 次	4 次	5 次	14 次			
	エスト	5 次	2 次	28 次	35 次			不可
	パオラ	5 次	6 次	24 次	35 次			不可

得到效果方	给予效果方	次数				最快		
姓名	姓名	1级	2级	3级	合计	1级	2级	3级
アベル	カイン	5次	5次	6次	16次			
カイン	マルス	5次	4次	5次	14次			
	カチュア	5次	2次	28次	35次			不可
	アベル	5次	5次	6次	16次			
	エスト	5次	2次	28次	35次			不可
ジェイガン	マルス	5次	4次	5次	14次			
ゴードン	マルス	5次	4次	5次	14次			
	ドーガ	5次	5次	6次	16次			
	ノルン	5次	5次	6次	16次			
ドーガ	マルス	5次	4次	5次	14次			
	ゴードン	5次	5次	6次	16次			
	ノルン	5次	5次	6次	16次			
ノルン	マルス	5次	5次	6次	16次			
	ドーガ	5次	5次	6次	16次			
	ゴードン	5次	5次	6次	16次			
シーダ	マルス	1次	3次	5次	9次			
リフ	マルス	5次	5次	6次	16次			
	シーダ	5次	6次	7次	18次			
オグマ	シーダ	5次	4次	5次	14次			
	ナバール	5次	6次	7次	18次			
バーツ	オグマ	5次	5次	6次	16次			
	サジ	5次	6次	7次	18次			
	マジ	5次	6次	7次	18次			
サジ	オグマ	5次	5次	6次	16次			
	マジ	5次	6次	7次	18次			
	バーツ	5次	6次	7次	18次			
マジ	オグマ	5次	5次	6次	16次			
	サジ	5次	6次	7次	18次			
	バーツ	5次	6次	7次	18次			
カシム	シーダ	5次	5次	6次	16次			
ダロス	シーダ	5次	6次	7次	18次			
ジュリアン	レナ	0次	3次	5次	8次	3章		
レナ	ジュリアン	5次	3次	5次	13次			
	マチス	5次	4次	5次	14次			
ナバール	シーダ	5次	5次	6次	16次			
	オグマ	5次	6次	7次	18次			
マリク	エリス	0次	1次	29次	30次	24章		不可
	ウエンデル	5次	6次	7次	18次			
	マルス	5次	4次	5次	14次			
マチス	レナ	5次	4次	5次	14次			
ハーディン	マルス	5次	5次	6次	16次			
ウルフ	ハーディン	5次	4次	5次	14次			
ザガロ	ハーディン	5次	4次	5次	14次			
ロシェ	ハーディン	5次	4次	5次	14次			
ビラク	ハーディン	5次	4次	5次	14次			
ウェンデル	マリク	5次	5次	6次	16次			
リカード	ジュリアン	5次	5次	6次	16次			
バヌトゥ	チキ	0次	3次	5次	8次	19章	21章	终章
	ナギ	0次	30次	0次	30次	终章	不可	不可
シーザ	ラディ	5次	5次	6次	16次			
ラディ	シーザ	5次	5次	6次	16次			
ロジャー	シーダ	5次	4次	5次	14次			

得到效果方	给予效果方	次数				最快		
姓名	姓名	1级	2级	3级	合计	1级	2级	3级
ジョルジュ	マルス	5次	4次	6次	15次			
マリア	マルス	5次	3次	5次	13次			
	ミネルバ	0次	6次	7次	13次	10章		
ミネルバ	マルス	5次	3次	5次	13次			
	マリア	0次	6次	7次	13次	10章		
リンダ	マルス	5次	3次	5次	13次			
	マリク	5次	4次	16次	25次			不可
ジェイク	シーダ	5次	5次	25次	35次			不可
	レナ	5次	5次	25次	35次			不可
	マリア	5次	5次	25次	35次			不可
	ミネルバ	5次	5次	25次	35次			不可
	リンダ	5次	5次	25次	35次			不可
ミディア	アストリア	0次	3次	5次	8次	13章		
	ボア	5次	5次	25次	35次			不可
	トムス	5次	5次	25次	35次			不可
	ミシェラン	5次	5次	25次	35次			不可
	トーマス	5次	5次	25次	35次			不可
トムス	ミシェラン	5次	5次	25次	35次			不可
	トーマス	5次	5次	25次	35次			不可
	ミディア	5次	5次	25次	35次			不可
	ボア	5次	5次	25次	35次			不可
ミシェラン	トムス	5次	5次	25次	35次			不可
	トーマス	5次	5次	25次	35次			不可
	ボア	5次	5次	25次	35次			不可
	ミディア	5次	5次	25次	35次			不可
トーマス	トムス	5次	5次	25次	35次			不可
	ミシェラン	5次	5次	25次	35次			不可
	ボア	5次	5次	25次	35次			不可
	ミディア	5次	5次	25次	35次			不可
ボア	マルス	5次	5次	25次	35次			不可
	ミディア	5次	6次	24次	35次			不可
	アストリア	5次	6次	24次	35次			不可
ホルス	マルス	5次	6次	24次	35次			不可
ベック	マルス	5次	6次	24次	35次			不可
アストリア	ミディア	0次	3次	5次	8次	13章		
	ボア	5次	5次	25次	35次			不可
パオラ	ミネルバ	0次	4次	5次	9次	14章		
	アベル	5次	6次	24次	35次			不可
	フレイ	5次	6次	24次	35次			不可
カチュア	ミネルバ	0次	4次	5次	9次	14章		
	カイン	5次	6次	24次	35次			不可
	フレイ	5次	6次	24次	35次			不可
アラン	マルス	5次	3次	27次	35次			不可
サムソン	マルス	5次	3次	27次	35次			不可
チェイニー	チキ	2次	3次	26次	31次			不可
	マルス	5次	3次	27次	35次			不可
	ナギ	0次	31次	0次	31次	终章	不可	不可
エッツエル	マルス	3次	4次	28次	35次			不可
エスト	ミネルバ	0次	3次	3次	6次	18章		
	アベル	4次	2次	29次	35次			不可
	カイン	4次	2次	29次	35次			不可
チキ	マルス	1次	4次	26次	31次			不可

得到效果方	给予效果方	次数				最快		
姓名	姓名	1级	2级	3级	合计	1级	2级	3级
ロレンス	シーダ	4次	31次	0次	35次		不可	不可
ユミル	マルス	2次	2次	31次	35次			不可
エリス	マルス	0次	1次	29次	35次	24章		不可
	マリク	1次	30次	0次	31次		不可	不可
	ガトー	0次	34次	0次	34次		不可	不可
ナギ	マルス	0次	34次	0次	34次	终章	不可	不可
ガトー	マルス	0次	34次	0次	34次	终章	不可	不可
	エリス	0次	34次	0次	34次	终章	不可	不可

攻击计算公式一览

伤害计算公式

最终伤害 = (攻击力 − 守备力) × 必杀补正

攻击力 = 力 or 魔力 + (武器威力 × 特效补正) + 武器熟练度补正

守备力 = 守备 or 魔防 + 地形效果

特效补正：普通为 1，特效发生情况为 3

必杀补正：普通为 1，必杀发动时为 3

命中·回避率 计算公式

命中率 = 技 + 幸运 /2 + 武器命中率 + 武器相性补正 + 武器熟练度补正 + 支援效果

回避率 = 速さ + 幸运 /2 + 地形效果 + 支援效果

最终命中率 = 命中率 − 对手回避率

必杀率 计算公式

必杀率 = 技 /2 + 武器必杀率 + 支援效果

必杀回避率 = 幸运 + 支援效果

实际必杀率 = 必杀率 − 对手必杀回避率

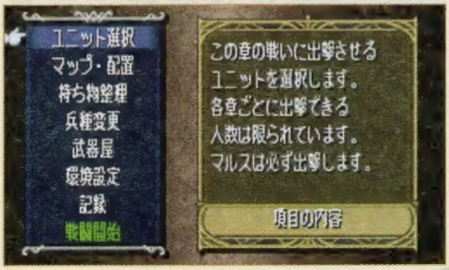
连续攻击发生 计算公式

(我方攻速 − 对手攻速)大于等于 4 的情况即可发动 2 次攻击

攻速 = 速さ − (武器重量 − 力)

注：以上计算中所有结果最低为 0，不能为负数。

战前准备



从第四章开始，每章开始前可以进行战前准备，共分下面几个项目。

ユニット选择	选择本关出击角色
マップ·配置	查看本关战斗地图，安排出战人员位置
持ち物整理	整理全员和运输队持有道具
兵种变更	可以改变角色所属职业(兵种)，但固定职业角色无法改变。
武器屋	买卖武器，这里的武器全部为最低等级的。在战场上也会有武器屋，那里面可以买到高级武器。事实上，战前准备的武器屋里最重要的是进行武器锻造，每章只能对一把武器进行锻造，锻造需要花费大量资金，可以改变武器的属性：攻击力(最大加 10)，命中(最大加 50)，必杀(最大加 20)，重量(最大减 10，重量最小为 1)。
环境设定	更改游戏系统设置
记录	储存章节记录，这里的储存是没有限制的
战斗开始	进入战斗

中断 & 存盘

纹章系列的一大特点就是在战斗中不能存盘(更准确的说是不能无限制的存盘)，只能使用"中断"记录。中断记录在读取后就会被删除，因此无法使用 S/L 大法。

本次的移植作在存盘限制上降低了难度，在战场上设置有存盘点，只要安排角色前往就可以执行一次记录操作(每个存盘点只能存一次，使用完后消失)。是每关"凹点"的不二选择。

角色死亡

纹章的传统是角色一旦在战场上战败就是真的死亡，之后的战斗中该角色不会出现。所以在战斗时(斗技场战斗也一样)务必小心谨慎，切不可盲目冒险。相对而言，本作关于角色死亡的限制还算简单，像《圣战系谱》之类的作品中，一个角色死亡还会连带和他关系密切的其他角色退出战斗，可谓充满人性化的残酷设定。

第 24 章时，我方可获得一个回复杖，使用回复杖可以令一名死去的角色复活。

一般来说，玩家需要避免角色死亡，但是如果想进入本作的几个外传关卡，就必须有大量角色送死。本作进入外传的条件(除第 24 章外传之外)均为"前一关过关时队伍总人数小于等于 15 人"，大家可以根据成长率来安排合适的角色送死。不过进入外传并不能带来多大好处，外传中获得的同伴成长率都很一般，可能最大的好处就是可以获得更多的经验值了。

希妲 Sheeda

掉落物品

查看敌人资料时，如果敌人所持物品栏中某个道具的名字是以绿色字体显示，则表示击倒该角色后就可获得那个绿色的物品。通常每关的 BOSS 身上都会有不少好的武器。

角色升级

每当角色获得经验值达到 100 之后，就会升级。必须给敌人造成伤害或者击倒敌人时才能获得经验值（回复系角色加血也能获得经验值）。

升级的时候，会根据该角色能力成长率随机提升某几项能力值。当然，如果该角色成长率较低，或者运气不好时，也会出现升级却不提升能力的情况。

利用 S/L 大法反复让角色升级，直到出现同时增加数个能力的情况，这一过程被纹章迷们称为“凹点”。不过由于纹章系列在战场上是无法随时存盘的，所以也不可能“想凹就凹”，只有利用有限的存盘点重点培养少数几名角色才可以。

▲成长率相当优秀的主角升级时 6 项能力均得到提升（其他两项成长率为 0）

角色成长率一览

除固有职业的角色之外，其他角色**最终成长率 = 角色成长率 + 职业成长率**。

固定职业角色

姓名	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	备注
マルス	ロード	80%	50%	0%	40%	50%	70%	20%	2%	312%	防守方面能力稍弱，其他能力成长都相当高。
ジュリアン	盗贼	80%	50%	0%	50%	50%	80%	30%	2%	342%	除魔防外，全能力成长都非常高，唯一的缺点是初期能力值较低。
リカード	盗贼	50%	50%	0%	30%	50%	40%	10%	2%	232%	弱化版的ジュリアン
ベック	シューター	60%	25%	0%	30%	40%	35%	25%	0%	215%	HP 和防御成长较好
ジェイク	シューター	40%	30%	0%	50%	20%	50%	20%	0%	210%	命中较高，防御面稍弱
チキ	マムクート	90%	50%	10%	80%	80%	90%	20%	2%	422%	成长之神！每次升级都能涨 4、5 项能力
ナギ	マムクート	90%	50%	10%	80%	80%	90%	20%	2%	422%	加入太晚，且加入时已经 15 级了
バヌトゥ	マムクート	40%	20%	10%	20%	10%	10%	10%	0%	120%	基本可以无视，唯一的作用就是说得チキ
チェイニー	コマンド	40%	30%	0%	30%	30%	20%	15%	2%	167%	对可变身的职业来说，成长率没有用处

兵种 1 所属角色

姓名	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	备注
ガトー	40%	0%	0%	30%	40%	80%	0%	10%	200%	最终章才加入，而且已经 18 级了
フレイ	40%	20%	5%	30%	45%	45%	5%	5%	195%	相当平均的高成长率，骑士系最强角色
マリク	40%	0%	10%	30%	25%	45%	20%	10%	180%	魔法系职业首选，速稍低，守备较高。
カイン	35%	20%	5%	25%	40%	40%	5%	5%	175%	优秀的骑士角色，力的成长稍低
アベル	25%	25%	5%	25%	40%	25%	5%	5%	155%	综合素质比カイン稍弱，力的成长较高。
ナバール	40%	20%	5%	20%	25%	40%	5%	0%	155%	HP 高，但力、速、防守稍弱。
ラディ	30%	30%	0%	15%	20%	40%	15%	0%	150%	力和守备成长不错，但速较低
マチス	50%	25%	0%	5%	10%	30%	15%	5%	140%	HP 成长很高，其他能力一般。
ハーディン	10%	15%	0%	30%	45%	30%	5%	5%	140%	速成长较高，初期枪熟练度为 B
アラン	10%	35%	0%	5%	30%	40%	0%	10%	130%	上级职业，由于初期能力值较低，所以综合成长价值不高
ロシェ	50%	25%	0%	30%	0%	10%	5%	5%	125%	HP、力、技能力优秀
ゴードン	20%	10%	0%	10%	5%	40%	20%	5%	110%	全数值成长较低，实用性一般
トーマス	25%	15%	0%	10%	20%	25%	0%	10%	105%	初期等级高，力数值较高
ビラク	20%	15%	0%	0%	30%	30%	0%	5%	100%	初期能力低，成长也不高
リフ	0%	5%	10%	5%	0%	40%	5%	15%	80%	成长很低，序盘凑合用一下就好
ジョルジュ	0%	10%	5%	30%	10%	20%	0%	5%	80%	成长虽然一般，但直接是上级职业，弓熟练度为 B
ウェンデル	20%	0%	0%	0%	0%	40%	5%	15%	80%	成长率低，唯一优点是上级职业，书熟练度为 B

ジェイガン	0%	5%	10%	10%	5%	30%	5%	5%	70%	全成长率低下,炮灰型角色
ボア	-10%	0%	0%	0%	0%	20%	0%	10%	20%	完全不用期待的角色

兵种 2 所属角色

姓名	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	备注
ウルフ	120%	80%	5%	70%	60%	50%	60%	0%	445%	成长之鬼！每次升级都可加 4、5 项能力
ザガロ	120%	60%	5%	80%	60%	30%	80%	0%	435%	成长之鬼！和ウルフ相当,幸运更高
ロレンス	10%	35%	0%	50%	20%	40%	0%	5%	160%	加入时间较晚,武器熟练度相当高
ロジャー	10%	35%	0%	10%	10%	80%	0%	5%	150%	幸运非常高,但其他能力比较一般
アストリア	30%	30%	5%	15%	0%	50%	5%	5%	140%	即战力优秀,其他能力成长一般
オグマ	30%	20%	0%	15%	10%	40%	15%	5%	135%	全能力平均的优秀成长,初期速比较高
シーザ	30%	20%	10%	10%	25%	20%	10%	5%	130%	魔力可成长,可以考虑改换为魔法职业
マジ	0%	10%	10%	5%	30%	40%	10%	10%	115%	力成长低,改换为魔法职业比较合适
トムス	10%	15%	5%	20%	30%	10%	15%	0%	105%	幸运较低,其他成长比较平均
エッツエル	20%	0%	10%	20%	20%	20%	5%	10%	105%	即战力优秀,武器熟练度高,成长价值一般
ダロス	10%	20%	0%	5%	0%	40%	30%	0%	105%	技 & 速成长低,建议换为重甲骑士
サムソン	10%	15%	5%	0%	5%	55%	10%	5%	105%	初期能力高,即战力角色,成长不用过多期待
バーツ	0%	0%	0%	25%	20%	40%	15%	0%	100%	初期能力值相当高,成长率平均,建议换为拥兵→勇者系职业
サジ	10%	15%	0%	30%	0%	35%	10%	0%	100%	速较低,其他一般,没什么特点的角色
カシム	0%	20%	5%	25%	15%	20%	15%	0%	100%	HP 较低,力、技、速成长平均,建议换为战士系职业补足
ドーガ	0%	5%	5%	20%	40%	30%	0%	0%	100%	技 & 速成长优秀,力较低,是纯粹防御型角色
ミシエラン	0%	20%	0%	5%	25%	30%	0%	5%	85%	全能力成长低下,实用价值低
ユミル	10%	10%	0%	10%	20%	25%	10%	0%	85%	初期能力非常高,加入较晚成长不用期待了
ホルス	0%	0%	5%	15%	10%	15%	5%	0%	50%	初期能力值优秀,即战力,成长低下

兵种 3 所属角色

姓名	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	备注
カチュア	30%	35%	0%	60%	40%	40%	15%	5%	225%	飞马三姐妹中最强角色,非常优秀
エリス	40%	0%	20%	35%	40%	80%	10%	0%	225%	魔法系职业成长非常优秀,但加入时间太晚,残念
シーダ	10%	10%	5%	40%	60%	70%	0%	0%	195%	技、速、幸运非常高,力和守备需补足,总体依然非常优秀
エスト	10%	45%	0%	40%	30%	50%	10%	5%	190%	唯一弱点是 HP 偏低,其他能力可与カチュア比肩
パオラ	30%	45%	0%	50%	0%	10%	15%	10%	160%	速、幸运成长较低,其他能力均十分优秀
リンダ	20%	0%	20%	20%	20%	60%	0%	5%	145%	魔法系优秀成长,守备较低需注意
ミディア	40%	15%	0%	25%	40%	10%	5%	5%	140%	初期能力值较低,守备成长欠缺
ノルン	20%	15%	0%	20%	25%	30%	10%	5%	125%	全能力成长比较平均,力、技高于ゴードン
ミネルバ	0%	25%	0%	30%	10%	40%	20%	0%	125%	初期能力值较低,HP、速成长不高,实用性一般
アテナ	25%	15%	5%	20%	25%	25%	5%	0%	120%	力初期值教高,成长一般,特别是守备偏低
マリア	-5%	0%	10%	10%	5%	75%	-5%	20%	110%	回复系专用,幸运成长非常高
レナ	-5%	0%	15%	10%	0%	60%	0%	20%	100%	回复支援系优秀,幸运高,还可使用专用修理杖

兵种成长率一览

兵种 1&3 所属角色

等级	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	正值合计	备注
下级 上级 上级	ペガサスナイト ファルコンナイト ドラゴンナイト(男)	30%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%	80%	95%	飞行系职业,HP 较低,其他能力平均
上级	ドラゴンナイト(女)	40%	10%	-15%	20%	25%	0%	10%	0%	90%	105%	飞行系职业,HP 稍高,其他能力平均
下级 上级	ソシアルナイト パラディン	40%	15%	-10%	25%	10%	0%	15%	-5%	90%	105%	骑兵系,力、技、守备较高
下级 上级	アーチャー スナイパー	40%	15%	-10%	20%	30%	0%	10%	-10%	90%	110%	速较高,其他能力平均
下级 上级	剑士 ソードマスター	50%	10%	-10%	20%	25%	0%	5%	-5%	95%	110%	HP 高,守备偏低
下级	魔道士	20%	-10%	30%	20%	15%	0%	-15%	10%	70%	95%	魔力高,HP、速较低
下级 下级	僧侣 シスター	20%	-15%	10%	15%	20%	0%	-10%	30%	70%	95%	魔防高,HP 较低
上级 上级	贤者 司祭	20%	-15%	20%	20%	20%	0%	-15%	20%	70%	100%	魔力、魔防较高,HP 偏低

兵种 2 所属角色

等级	职业	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防	合计	正值合计	备注
下级 上级	アーマーナイト ジェネラル	60%	15%	-15%	20%	0%	0%	30%	-10%	100%	125%	重甲系,守备高,速较低
下级 上级	拥兵 勇者	60%	20%	-20%	25%	20%	0%	5%	-10%	100%	130%	技、速较高,其他平均

下级 上级 下级 上级	战士 ウォーリアー 海贼 バーサーカー	80%	40%	-20%	15%	10%	0%	0%	-15%	110%	145%	HP 和力非常优秀，其他能力偏低
下级 上级	ハンター ホースメン	40%	20%	-15%	15%	25%	0%	5%	-15%	75%	105%	速很高，其他能力平均
下级 上级	ダークマージ ソーサラー	20%	-15%	20%	20%	20%	0%	-15%	20%	70%	100%	魔力、魔防较高，HP 偏低

职业能力上限一览

注：下级职业能力上限一律为 20

职业	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防
ロード	25	25	25	25	30	25	25
ファルコンナイト	24	20	25	25	30	25	26
ドラゴンナイト	26	20	26	23	30	30	21
パラディン	25	21	28	25	25	30	25
ジェネラル	27	20	25	21	30	30	20
スナイパー	24	20	30	29	30	23	20
勇者	25	20	30	26	30	25	22
ソードマスター	24	20	29	30	30	22	23
ウォーリア	30	20	26	24	30	28	20
ホースメン	24	20	28	30	30	23	23
バーサーカー	30	20	24	28	22	24	20
ソーサラー/贤者	20	30	28	25	30	20	25
司祭	20	25	26	25	30	22	30
盗贼	20	20	25	30	30	25	20
シューター	25	20	20	20	30	25	20
コマンド	20	20	25	25	30	20	20
魔龙	30	30	30	24	30	30	30
地龙/神龙	30	30	30	24	30	30	30
火龙	30	30	30	26	30	30	30

转职系统

在游戏中，固有职业的角色等级上限为 30 级，如主角、盗贼、弩战车等；可变更职业角色的等级上限为 20 级，但是由于可变更职业分为下级职业和上级职业两种，因此实际等级上限为 20×2＝40 级。

可变更职业的角色在下级职业达到 10 级的时候，就可以使用转职道具（マスタ－プルフ）转职为上级职业，同时角色等级会变为 1 级（能力不变，转职时还有能力加成）。转职道具只能在战斗中或者战场上的秘密商店里得到，整个游戏共有 14 个转职道具，因此非常珍贵，大家要谨慎使用。

所有可变更职业可分为三大类，第一类是共通男性职业，包括骑士、弓箭手、剑士、魔道士等职业；第二类是男性专有职业，包括重甲骑士、佣兵、战士、海贼等；第三类是共通女性职业，和第一类共通男性职业基本相同，只是多了女性专属的飞马骑士和修女。

变更职业只能在每关出击前的战斗准备画面时进行。转职则只要使用转职道具（マスタ－プルフ）就行，无论在战斗中还是战前准备中都可以进行。

◀ バーツ初期能力值很高，强烈建议变更为“佣兵”职业。

全角色加入条件

角色	加入章节	条件
マルス	序章-1	初期
アベル	序章-2	初期
フレイ	序章-2	初期(限 normal 难度加入,hard 难度无此角色)
ジエイガン	序章-3	第1回合后
カイン	序章-3	初期
ゴードン	序章-4	マルス说得
ドーガ	1章	初期
ノルン	1章	序章除充当诱饵死亡的那名角色之外,再死亡1人
シーダ	1章	初期
リフ	1章	访问村庄
オグマ	2章	初期
バーツ	2章	初期
サジ	2章	初期
マジ	2章	初期
ダロス	2章	マルス说得
カシム	2章	シーダ说得
ジュリアン	3章	初期
レナ	3章	初期
ナバール	3章	シーダ说得
マチス	4章	レナ说得
マリク	4章	访问村庄
ウルフ	5章	初期
ザガロ	5章	初期
ロシエ	5章	初期
ビラク	5章	初期
ハーディン	5章	初期
ウエンデル	5章	マルス或マリク说得
リカード	6章	マルス或ジュリアン说得
アテナ	6章外传	访问村庄
バヌトゥ	7章	访问村庄
シーザ	8章	初期
ラディ	8章	初期
ロジャー	8章	シーダ说得
ジョルジュ	9章	访问村庄
マリア	10章	マルス说得
ミネルバ	10章	マリア加入后,マルス说得
リンダ	11章	访问村庄
ジェイク	11章	先访问アンナ所在的民家,再由シーダ说得
トムス	12章	初期
ミシエラン	12章	初期
トーマス	12章	初期
ボア	12章	初期
ミディア	12章	初期
ホルス	12章外传	过关时保证ホルス生存
アストリア	13章	ミディア说得
ベック	13章	访问村庄
カチュア	14章	マルス说得
パオラ	14章	マルス说得
サムソン	16章	访问右边的村庄(サムソン和アラン两人二选一)
アラン	16章	访问左边的村庄(サムソン和アラン两人二选一)
チェイニー	16章	マルス说得
エッツエル	17章外传	过关时保证エッツエル生存
エスト	18章	マルス说得
チキ	19章	バヌトゥ说得
ロレンス	20章	マルス或シーダ说得
ユミル	20章外传	マルス说得,或者过关时保证ユミル生存
エリス	24章	出击前自动加入
ナギ	终章	初期(通过第24章外传的场合)
ガトー	终章	初期(没有通过第24章外传的场合)

序章 起

马鲁斯：怎么了？

士兵：艾莉丝(エリス)大人召见您。

马鲁斯：姐姐？

士兵：事情很紧急，她请您准备好出行的物品后立刻到大殿来。

马鲁斯：……究竟发生什么事情了？

士兵：似乎是在格拉(グラ)的远征军队那边发生了异变，详细情况小的也不清楚……

马鲁斯：是吗，我明白了，谢谢你。

马鲁斯动身前往大殿。

马鲁斯：姐姐她说要我快到大殿那里去是吧。远征军的异变……父王不知怎么样了。

骑士兵：找到了，是马鲁斯王子！

马鲁斯：！！ 你们是什么人？

骑士兵：我们是格拉军的士兵，马鲁斯王子你赶快投降吧，要是乱来的话就别怪我们不客气了。

马鲁斯：投降！？这是什么意思？你们不是与吾国同盟的格拉士兵吗？

骑士兵：嘿嘿嘿……王子似乎还什么都不知道的样子呐。算了，到时候就会明白的。现在先给我老实丢掉武器……

马鲁斯：我拒绝！

骑士兵：什么！

马鲁斯：本人乃阿里提亚(アリティア)王子 怎么可能会在自己的国家，自己的都城内向他国军队投降！！

骑士兵：哼，明明很害怕的样子还敢逞强。既然这样你就去死好了，到另一个世界后悔去吧！

击退敌人之后，马鲁斯来到了大殿中。

艾莉丝：马鲁斯，你没事吧？

马鲁斯：姐姐，到底发生什么事了……

艾莉丝：冷静下来听我说，父王被多鲁亚·格鲁尼亚(ドルーア·グルニア)联合军打败了。

马鲁斯：你说什么！？

艾莉丝：因为同盟国格拉突然背叛，军队遭到了来自背后的攻击 从发回的侦察报告来看，无法确认父王是否安然无恙……

马鲁斯：父王……怎么会……

艾莉丝：不仅如此，从格拉潜伏进来的军队似乎正打算攻陷我们的都城。现在这里处处都已被敌军封锁，无法得知母后的安危……

马鲁斯：是那样的吗……

艾莉丝：接下来，关于之后的行动……马鲁斯，仔细听好我现在起说的每一句话。你，必须马上逃离这座都城。我们留守的部队很少，因此被攻陷只是时间问题。我会在稍后追上你的，你要先行打开突破口冲出去。

马鲁斯：我知道了，交给我好了。

艾莉丝：我让杰刚(ジェイガン)他们在城门口接应，你和他们汇合之后就立刻出城。听明白了吗？

马鲁斯：明白了！那么姐姐，回见……

艾莉丝：你要平安，坚强地活下去啊，马鲁斯……

攻略要点

第一战完全是教学战斗，没有难度，大家只需要根据游戏的提示执行相应操作即可。注意攻击的时候选择てつの剣，不要用レイピア攻击，レイピア是主角专用对骑士特效剑，相当珍贵。

本作可以完全依靠触摸屏来操作，不过相信大多数玩过"纹章"的朋友还是习惯用按键来操作吧～

在战场上没有角色的地方点击屏幕会出现按键标志，分别是A键、X键和R键，再点击A键(作用等同于按下A键)就能打开系统主菜单。其中"中断"是结束游戏，但是不能当作存档使用；"终了"则是结束本回合的行动。

最开始是移动教学，触摸笔先点击角色就会出现移动范围，再点击目的地即可完成移动，然后点击"待机"指令。

接着会出现数个敌人，进行战斗教学。直接点击敌人就可以自动前往触发战斗，在战斗开始前会弹出战斗预测菜单，从这里可以查看非常有用的情报。

最后消灭玉座上的敌人之后，移动到玉座上，选择"制压"即可过关。基本上纹章中的胜利条件均是制压指定地点。

序章 承

王子！

弗雷(フレイ)！阿贝尔(アベル)！你们没事吧。

是 我们是奉艾丽丝大人之命前来护卫王子大人的

那么姐姐呢？

有莫罗多夫(モロドフ)阁下跟随着，

那么，请赶快 杰刚阁下在城门等着呢。

唔，不好，连这种地方都出现格拉士兵了……

再这样下去的话，杰刚大人会腹背受敌的。先把城门附近的地域压制住。

王子，您没事真是太好了。这附近很危险，我们马上脱离吧！

好的。……？那是……

马鲁斯王子！请等等我！王子!!

凯因(カイン)，是凯因吗?!

哦哦，王子，您……没事吧？

凯因，你不是参加格拉的远征军了吗……!! 你怎么受伤了？

太好了……终于见到王子了……这样一来……总算不辱使命……

你是带伤从格拉那边赶来的吗？必须马上进行治疗……

王子，我们现在还是应该先离开这里 凯因，再稍微坚持一下，能做到吗？

当然……

大殿中

艾丽丝殿下，敌军很快就要冲进来了，请赶快离开吧、

不，我要留在这里。莫罗多夫，你快走吧，你赶紧去跟马鲁斯他们汇合。

您，您在说什么啊！

为了保护国家，为了保护都城，许多子民都献出了生命。这样的结果必须有人站出来承担才行。在无法得知父王，母后安危的情况下，这个责任当然要由我来承担。而且，我留在这里的话就能为大家争取脱离的时间。

可是……

莫罗多夫，这是命令，不容你拒绝。要是父王有什么万一，马鲁斯就是阿里提亚王家惟一的男人了。他是世界上惟一能使用神剑法尔西昂（神剑ファルシオン)的继承人。他是阿里提亚的希望，阿里提亚的未来。那个孩子……请您代替我去为他指引方向。

艾丽丝殿下……

好了，时间不多了，快点走吧，快！

序章 转

凯因，你的伤不要紧吧？

这种小伤没什么，比起这来我还有话要跟王子说。

跟我说？

我……我是回来传达陛下临终遗言的

临终!? 那么，父王他果真……

……非常遗憾，陛下在格拉大地上完成了他人生最壮烈的一幕 神剑法尔西昂也落到敌人手里了……留下来的同伴也一个接一个被格拉的背叛者们……

是吗……父王……大家也……

这是陛下最后的遗言"阿里提亚，还有大陆的未来就托付给你了，你作为法尔西昂的继承者，秉承吾辈的遗志，必能成就一番伟业。"

把未来，托付给我……

…王子……我……非常地不甘心！没有保护好陛下，又不能与同伴们共命运，虽说是陛下的命令，但一个人苟活实在是……这样下去……我不甘心这样什么都不做就了结！总有一天要向那些家伙……替同伴报仇雪恨！一定……我一定要亲手……!!

凯因，我也和你有相同的想法。总有一天，让我们亲手打倒多鲁亚和格拉吧！

王子！城外尚有不少关心我们的村民，到那里说不定可以打听到许多有用的情报。

这附近已经没有敌人了吧。这不是莫罗多夫吗？

王子，您没事真是太好了。

姐姐她人呢？既然莫罗多夫过来了，那姐姐也应该在附近了？

……艾丽丝殿下没有跟来

你说什么！

……她决定留在都城里……

马鲁斯立刻向王城方向跑去，却被莫罗多夫拦住。

请等一下，您要去哪里？

当然是要到姐姐那去！

不可以

莫罗多夫！

为什么艾丽丝殿下要躲您逃离都城，请好好想想！艾丽丝大人她，可是把这个国家，不，是把这个大陆的未来托付给了王子您！！

马鲁斯回忆起凯因转达的父皇的临终遗言

这是陛下最后的遗言"阿里提亚，还有大陆的未来就托付给你了"。

未来……吗？

王子，请坚强地活下去，无论发生什么情况都要坚强地活下去。死去的人的悔恨，幸存下来的部下们的意念，要用我们的手来替他们达成。

……我的生命，已经，不再是我一个人的了，是吗？

王子，您是继承了英雄安利之血的阿卡尼亚王家的男人。也是唯一能用神剑法尔西昂打倒多鲁亚帝国的格迪乌斯(メディウス)的继承者。虽然这不是我的本意，但这就是王子的宿命……请面对他吧。

……我明白了，你说得没错。

身为臣子，我刚才说话真是僭越了，请您原谅。

不，该道歉的人是我才对。其实，无法将就在自己眼前的姐姐带走，你应该是最痛苦的吧。

王子……

序章 结

王子

……

王子！马鲁斯王子！

哎？啊，莫罗多夫啊……

请您振作点！我明白您的心情，但现在我们还在战场中啊　格拉的大部队还在背后向我们逼近，必须赶紧离开。

抱歉，我分神了……

从现在起我们要脱离阿里提亚了。

……我们离开这儿到哪去？

塔利斯(タリス)。

塔利斯……我有听说过这名字，好像是东之岛国。

是的，塔利斯王是先王的旧友，也是位重信义的人。艾丽丝殿下也指示过要是有什么万一就去塔利斯。

姐姐……

就从这往北突围吧，东北港口那边已经有准备好的船了。只是，要去那的话途中必须穿越牢狱才行。我已经得到它的一把钥匙了，先交给王子。

谢谢，那么我们就朝北方出发。

路上，我想说不定会遇到不少不甘心加入格拉军的人吧，要是看见那样的人试着去跟他交谈一下未尝不是一种方法。

你说牢狱南方有敌军出现？

是，虽然人数不多，但据报很难对付　而且，其中一位看起来像是……

……很像马鲁斯王子是吗？

是的，该如何应对呢？我军主力尚未到达，单凭我们现有兵力实在是……

没什么大不了的，我有办法，只要给敌人设下圈套就行了。

圈套……吗？

你们只要按照我吩咐的去做就行了。阿里提亚王子可是我们的猎物，要是被之后赶来的主队夺走功勋的话脸上可就无光了，嘿嘿嘿……

大牢中

喂，快点进去！

唔唔……

嘿、英雄安利开创的国家我还以为有多强悍呢，才不过几天就变成这副德性。阿里提亚也没啥了不起的，要是觉得不甘心就反驳看看啊。

唔唔唔……

嘿，就算想反驳，嘴巴被塞住了也做不了什么吧，嘿嘿嘿……告诉你件好消息吧，阿里提亚的王子大人现在正向这边进军哦，但看你这副格拉军人的模样，他是不会把你当自己人的吧？而且在这个位置从远距离看的话，除了敌人埋伏之外还能有什么。

唔咕咕……

然后，等你被王子他们干掉了，这边就可以对外界好好宣传杀害自己人的王子大人的“光辉形象”了，你就等着被华丽地干掉吧。

唔……

哈，你试着向神祈祷一下别被自己人杀掉啊，那么，再见了！

马鲁斯遇到哥顿之后。

啊，敌人！

唔咕咕……

嘴巴被封住了!? 喂，你不要紧吧？

噗哈！谢，谢谢您，马鲁斯殿下

!? 你好像是弓兵部队里的……

是的，我是隶属阿里提亚弓兵队的哥顿，一时大意被敌人擒获，落得这个下场……

原来是这样……不过没事就好，先从这里逃出去再说——

是。要是我也有弓箭的话，就能够参加战斗了。如果您有带弓箭的话请借给我。

另一边，敌人的援军赶到了

听好了吗，目标是王子。干掉阿里提亚王子，把他的首级送到我面前来！

那是……！

怎么会有这种事，居然在这里被追到……王子，那是格拉的主力部队。而且，格鲁尼亚的黑骑士团似乎也在里边。现在没有办法战胜他们，而且就算能打倒对方，我们也没办法逃脱追击……

还有其他的办法么……

臣有一个计策。为了防止被敌主力追上，我曾经预先准备了个诱饵。

诱饵？

敌人的目标是王子，要是有一个王子模样的人试图逃出这里的话，敌人一定会追他而去，趁着这个机会，王子跟其他人就可以逃走了。请派一个人前往南边的街道，让他装成王子把敌人主力吸引过去。

可是，那个当诱饵的人就……

是……恐怕无法活着回来了。虽然会牺牲一位同伴，但是已经别无他法了。

……不行，那样子果然还是不行。我不能眼睁睁看着同伴去送死，还是和他们拼个你死我活……

……王子，请您原谅，为了这个国家，为了未来，不能让您在这里倒下……

选择杰刚作为诱饵之后。

就是这吗？王子，这个任务就由我……

那边是……马鲁斯王子!?

不对，另一边也有一个样子很像王子的人……到底哪位是真的？

你们这群笨蛋！稍微用点头脑！看！跟现在在逃跑的家伙不同，另一边的家伙逃逃都不逃，知道为什么吗？理由只有一个，就是为了给要逃跑的王子争取时间，连这点小事都不懂吗！

那，那么现在在逃跑的那位就是……

还用说吗？自然是真正的王子了！全军给我追上去！干掉逃跑掉的王子。

站住啊！杰刚！快朝南方去，必须把杰刚救回来。

不可以，王子、我们要继续向前……

继续向前？那种事我怎么做得到。杰刚为了我正想要牺牲自己的生命！

正是因为这样，我们才必须继续向前走！为了不让他的期望，他的生命白白浪费

……杰刚……我们走！我们继续前进！

王子向南逃走了？嘖，功劳让主队给抢走了吗……快打开北门，我们就把城堡一举歼灭掉！

马鲁斯王子，请赶快！

多伽(ドーガ)吗？为什么你会在这……

我得到莫罗多夫阁下的联络后，秘密离城去准备好了船只。

多伽先生！穿越国境的敌人正从西边向我方逼近。

我知道了，马上出发。

王子，她叫诺露恩(ノルン)，听说我军陷入苦战后，为了保卫阿里提亚而加入军队的少女。

马鲁斯殿下，初次见面。正式介绍等之后再说……请赶快！

居然是诱饵……可恶！老夫居然会被摆了一道……杀了他，杀！

我这把老骨头，能够派上用场正合我意。马鲁斯王子，请变得更强起来……

就这样，马鲁斯他们成功逃离了阿里提亚。可是……

王子，您在这里吗？阿里提亚已经变得很远很小了呢。

……力……

？您刚才说什么……

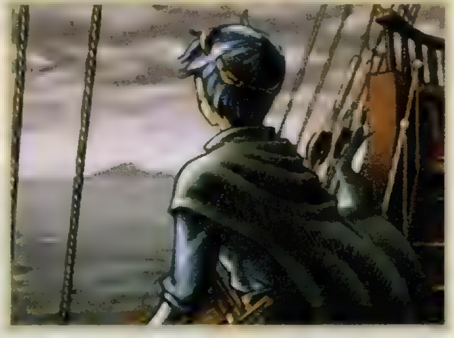
无能为力……姐姐，走向灭亡的祖国，还有住在那里的子民，我都无法拯救。我，我为什么会这么无能为力……

……这也是无可奈何的事情，总有一天，报仇雪恨的日子一定会到来吧。

……这么说可不行，多伽。"一定"是不行的，绝对……总有一天我绝对要回报大家的付出。夺回阿里提亚，打倒多鲁亚，消解大家内心的不甘。所以现在我要让自己沉浸在这股悔恨当中，为了将这所有的一切铭记在心。

王子……

我，绝对不会忘记，绝对不会放弃的。然后，我绝对会再回来，回到这个国家……我的祖国阿里提亚



第1章

马鲁斯王子，希妲(シーダ)大人从塔利斯赶来了

你怎么了，希妲，城里发生什么事了吗？

马鲁斯大人，见到你真高兴。伽尔达(ガルダ)的海贼突然袭击过来，城里许多人都被杀害了，都城也被占领……拜托你，救救我的父王吧。

放心吧，希妲。在这个要塞内，有许多勇敢的阿里提亚骑士在，不会输给海贼们的。来，我们一起向塔利斯城进发吧。

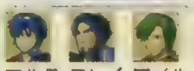
马鲁斯访问村庄，遇到了僧侣利夫。

我是僧侣利夫(リフ)。虽然我无法战斗，但可以使用治疗之杖。如果可以的话，让我加入你们吧。

呵呵，马鲁斯王子。很高兴看到你平安地抵达这里。我代表全民，感谢你的帮助！终于要开始奥雷鲁安(オレルアン)之旅了吗。既然如此，虽然人数不多，我国也派出一些士兵吧，由队长奥古玛(オグマ)带领的勇敢的战士，一定会给你带来帮助的。最后还有一件非常重要的事情，请务必留意了。王子此行路上一定会遇上很多憎恶多鲁亚的人，要么是隐藏在村庄内，要么就是被敌人俘虏的人们——而且也有迫于无奈而成为多鲁亚同伙的人，请找出那样的人们并与他们共同作战吧。……那么，出发时间到了！请一定小心谨慎的开始旅途吧。(说了这么多废话，其实就是担心女儿被拐跑了嘛)

序章 承

我方初期



攻略要点

本战依然偏重战斗教学。我方两名骑兵的能力比敌人高很多，可以轻松击破对手。这里会介绍武器相性：游戏中共三种近战武器剑、枪、斧，剑克斧，斧克枪，枪克剑，三者互相制约，在攻击时选择合适武器将非常关键。

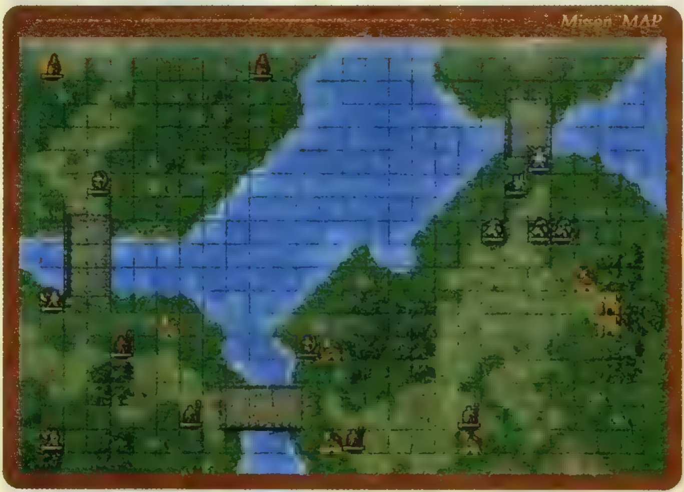
另外，本关还会遭遇敌人弓箭手，弓箭手的射程是 2，因此近身攻击是最有效的战法。消灭所有敌人之后，制压城门口即可过关。

敌方资料

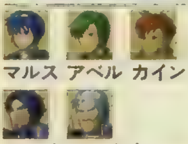
■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
3	ソルジャー	1	16	9	1	93	1	てつの枪(1)
1	战士	1	20	12	0	81	6	てつの斧(1)
2	アーチャー	1	16	9	1	93	4	てつの弓(2)

序章 转



我方初期



攻略要点

ジェイガン是高级职业"圣骑士"，但成长率却非常低，不要让ジェイガン得经验值了。

アベル、カイン、フレイ这三名骑士对付本关的敌人非常容易。不过要记得给主角マルス分一些经验值(建议弓箭手交给マルス对付)。

本关战场上有不少民居，我方角色移动到上面之后就能进行"访问"，本关访问民居虽然不能得到道具或金钱，但是可以了解不少游戏相关的技巧。

最后对付敌魔道士时要小心，魔道士的射程为 2，且伤害在 8 左右，如果我方角色 HP 不足 8，那还是躲远一些为妙。建议派骑兵直接突击右侧的魔道士，利用 2 次连击可击破，然后再对付城寨上的魔道士。击破之后派主角"制压"城寨即可。

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	魔道士	1	16	8	0	101	2	ファイアー(1-2)
2	アーチャー	1	16	10	1	93	4	てつの弓(2)
4	ソルジャー	1	16	9	1	93	2	てつの枪(1)
1	战士	1	20	13	0	61	4	手斧(1-2)
1	战士	1	20	12	0	81	6	てつの斧(1)

序章 结

攻略要点

首先向左侧移动击破敌兵，敌人弓箭手会掉落てつの弓。让ジェイガン把身上的武器和道具交给其他角色之后逐个访问民家，随后等在地图右下角的“砦”附近待机。第2回合，城中会出现弓箭手ゴ－ドン，注意这个角色可以让主角上去“说得”。

安排主角靠近城门后使用一开始获得的钥匙打开城门，随后靠近ゴ－ドン说得，使他成为同伴，同时别忘了把敌人掉落的“てつの弓”交给ゴ－ドン，否则ゴ－ドン无法战斗。

第四回合开始时，敌人大批援军出现在地图左下角，共10个重甲骑士，等级为11级，以我方的实力不可能战胜。这里需要选择一名我方角色担任诱饵去送死，这个角色自然非成长率最低的ジェイガン大叔莫属了。将ジェイガン大叔的道具全部卸下之后，让大叔前往地图右下方的“砦”待机，就能引发剧情，剧情之后敌人重甲骑士援军会撤退，同时上方城门会开启。

开启城门后，以3个“砦”为据点尽快消灭敌人，敌魔道士尤其要小心。派主角マルス访问地图上方的“村”可获得“はがねの弓”，记得交给ゴ－ドン使用。

建议先不忙着攻击敌BOSS，第8回合和第15回合，在地图左侧的“砦”上会出现飞马骑士援军，建议全部交给我方弓箭手对付，一箭一个，相当轻松。

本关BOSS实力不强，派满HP的骑士或者主角上去就能拼死，不过这里建议大家故意再死一个我方角色，这样下关开始时可以收得一名女弓箭手ノルン，成长率比ゴ－ドン要高。建议大家从ゴ－ドン或アベル中挑选一名送死吧……至于送死的方法，自然是卸掉所有武器然后靠近BOSS。

我方初期

マルス　ジェイガン　アベル　カイン　フレイ

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ア－チャ－	1	16	10	1	93	4	てつの弓(2)
1	战士	1	20	13	0	61	4	手斧(1–2)
1	战士	1	20	12	0	81	6	てつの斧(1)
3	ソルジャ－	1	16	9	1	93	2	てつの槍(1)
1	魔道士	1	16	8	0	101	2	ファイア－(1–2)

■BOSS资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
グラ军队长	ソシアルナイト	2	19	13	1	72	5	手槍(1–2)

■敌援军1(第2回合登场)

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ゴ－ドン	ア－チャ－	1	18	–	–	–	–	–

■敌援军2(第4回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
10	ア－マ－ナイト	11	35	25	2	100	2	ぎんの槍(1)

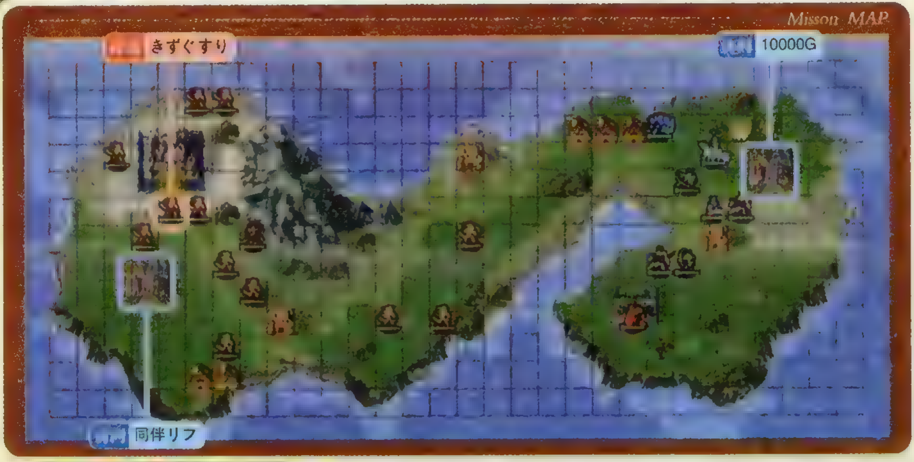
■敌援军3(第8回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ペガサスナイト	1	16	10	2	95	6	てつの槍(1)

■敌援军4(第15回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ペガサスナイト	1	16	10	2	95	6	ぎんの槍(1)

第一章 マルスの旅立ち



我方初期

マルス　シーダ　ドーガ　剩余生存的 4 人

武器屋							
てつの剣	400G	てつの槍	480G	手槍	750G	てつの斧	320G
てつの弓	440G	-	-	-	-	-	-

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	盗贼	1	16	8	0	101	6	てつの剣(1)
11	海贼	1	18	12	0	81	5	てつの斧(1)
1	ハンター	1	18	11	2	94	6	てつの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ガザック	海贼	5	24	17	1	73	5	はがねの斧(1)

攻略要点

本关斧系武器的敌人较多，攻击威力较大，我方应多用剑来攻击。主角前往右侧的村访问可获得 10000 资金，随后派我方角色进入地图右上角的武器屋可购买武器。建议购买几把可攻击 2 格的"手枪"，至于其他武器可根据情况选择。本关主角有"运输队"能力，可将多余道具存放到运输队中，我方其他角色临近主角后也可将道具送往运输队。

本关新加入的重甲骑士ドーガ成为本战主力，安排ドーガ前往地图上方中间部分的"砦"待机，在这里迎击敌人。由于ドーガ防御力很高，站在"砦"上之后敌人的攻击根本无法造成伤害。我方其他角色在远处排开阵形消灭漏网之鱼即可。注意海贼可以在水中移动，且回避较高，务必等敌人上岸之后再攻击。

新加入的女主角飞马骑士シーダ的速度很快，是少数几个能够追击敌人(即攻击 2 次)的角色，而且她所带的专用枪相当好用。不过，飞马骑士的防御力非常低，绝对不能让飞马贸然冲入敌群，否则必死无疑。另外，最好再给飞马骑士一把普通武器，那把强悍的专用枪还是稍微节约一下。

消灭第一批主动袭来的敌军之后，让我方角色在砦上回复 HP，全部整装完毕之后再继续向左移动。飞马骑士要特别小心敌人的弓箭手，迅速安排其他角色上去击破弓箭手。派主角访问左侧的村庄，可以令僧侣リフ加入。リフ可以回复我方角色 HP，相当有用。

敌 BOSS 只能攻击 1 格距离，我方远程攻击的角色可以前去赚经验值(如弓箭手)。BOSS 攻击力、防御力都很高，再加上地形回复效果，建议让我方全员一起围攻，争取一回合内击倒。

第 2 章

马鲁斯王子，我是塔利斯的佣兵，奥古玛 遵从国王的命令，携部下三人一同加入您的军队。格鲁尼亚军为了打倒王子已经来到这里了，请务必小心

战场上，马鲁斯遇到了海贼达罗斯。

王子，我是船員达罗斯(ダロス)，早已不当海贼了，我会洗心革面地工作，请务必让我成为同伴。

希妲遇到了弓箭手卡希姆

卡希姆(カシム)!? 你不是塔利斯的卡希姆吗？为什么连你也……

呵呵……希妲大人，对不起，我母亲得了重病，为了买药我无论如何都需要一笔钱……

所以你就受雇于海贼了是吗？我明白你的苦衷，我身上有一些钱，虽然不多，你就拿着这些钱回到母亲身边去吧

对于背叛了国家的我还这么善良地对待……希妲大人，请您原谅我!! 为了您我愿意奉献出生命。

马鲁斯大人，我是塔利斯的卡希姆，让我也一起战斗吧。

谢谢你，希妲已经告诉我你的事情了。

还在塔利斯的时候，希妲大人就一直很照顾我。我应该怎样才能报答希妲大人，怎样做才能谢罪……

受到的恩惠，就从今后开始的战斗中回报好了，我们走，卡希姆。

王子，谢谢你们将海贼赶走。这样一来我们就能安定的生活了。听说您要从这里前行突入奥雷鲁安——那样的话就不得不越过恶魔山脉（デビルマウンテン）了，请您要小心。那座山有个叫萨姆希安(サムシアン)的盗贼集团，他们不断地洗劫附近村庄，也袭击经过的旅人，可以说是恶名昭彰。尤其是里面一位叫纳巴尔(ナバール)的保镖更是身手了得。请千万不要大意了……祈祷你们的平安。

第 3 章

快！蕾娜(レナ)小姐！不快点逃走真的就糟了。听说山脚下有阿里提亚骑士团来进攻，现在可是绝好的机会。请稍微再忍耐一下，加把劲！

对不起……但是我把重要的リライブ杖（回复杖）忘掉了，不把它拿回来的话……朱利安，你不要管我了，一个人逃走吧！我可以用空间转移杖把你传送到别的地方去。

那怎么可以！那样做的话说明你根本就不明白我为何要背叛他们救你出来了 杖的话我稍后再回来找，现在就只要想着如何逃脱就行了！好了！快走！

……

希妲在战场上质问纳巴尔

剑士纳巴尔。像你这样的人物，为什么要给这些盗贼们当保镖？

!? 你是什么人，我没兴趣理你，快点给我走开！

拜托你了，请停止这种无意义的战斗……请你把力量借给我们吧 要是你不愿意的话，就用你那把剑来随意处置我好了……

……我的剑从不伤害毫无还手之力的女人。既然你拼着性命不顾也需要借助我的力量的话，没办法了，那就借给你吧。（被希妲美色俘虏的第一人）

王子！请您看一下。这是盗贼们残留下来的 15000 枚金币！这样一来，可以重新整理装备了。明天就能到达期盼已久的奥雷鲁安，今晚请好好休息吧！

第 4 章

终于要到达奥雷鲁安了吗……

敌人大概也会派出迎击的军队来欢迎我们吧

格鲁尼亚、多鲁亚、格拉……不管怎么样，对手都是正规军，必须严阵以待才行。

从现在开始，在我军和敌人交战前必须做好万全的准备才行 选择应战的战士，武器还有道具的整理……要做的事情有很多啊。

我明白了 我会在战斗前做好准备的！

南边出现了不明军队吗？根据报告来看，应该是阿里提亚王国的残党。哼，是打算和奥雷鲁安军队进行合流吗，休想得逞。就让我这位骑士亲手把你们这群骑士赶尽杀绝！

蕾娜在战场上遇见了玛切斯。

玛切斯(マチス)哥哥！是玛切斯哥哥吗？是我啊，蕾娜。

玛切斯：呵，蕾娜!? 你为什么会出现在这里……

蕾娜：我在恶魔之山遭遇盗贼袭击的时候被这些人救了。倒是哥哥你为什么会在军队里?

玛切斯：没有什么好惊讶的……在你出国不久后，玛凯多尼亚(マケドニア)战事也渐渐恶化起来，结果我也被强迫参军作战了。虽然我不喜欢战争，但是逃避参军的人要被处死……总之，无可奈何啊

蕾娜：那怎么行呢，哥哥 你要鼓起勇气朝你相信的道路前进才可以。帮助多鲁亚欺压百姓，是件非常可耻的事情啊。呐，玛切斯哥哥，加入阿里提亚军吧。大家一定会热烈欢迎你的，这里人都非常好。

玛切斯：……是吗，我明白了。反正要死也要死得帅气一点才行。不过，这么久没见了，你还是老样子是一板一眼训人呐。我还以为你应该稍微有点女人味，或者已经交了个男朋友才是。

蕾娜：啊? ……什么男朋友，我才没有……

玛切斯：呵…好像已经有了啊。算了，反正你也到这年龄了。但就算这样也不可以和盗贼谈恋爱哦

马鲁斯在村庄遇上了魔道士玛里克

玛里克：呵呵! 马鲁斯王子，好久不见了。

马鲁斯：唉? 啊，玛里克(マリク)…是玛里克吗?

玛里克：是啊! 我还在卡达因(カダイン)进行魔法修行的时候战争就突然开始了，我一直在找王子您。

马鲁斯：是吗……太感谢了! 要是你也加入进来我们就会更加强大的，把力量借给我们吧。

玛里克：那是当然了。就让敌人见识下卡达因魔法エクスカリバー(这个魔法和亚瑟王的誓约胜利之剑同名，果然很拉风)的威力吧。

村长：马鲁斯大人，非常感谢您帮我们夺回南城。国王和尼娜(ニーナ)大人现在都在哈丁(ハーディン)队长守护的奥雷鲁安北部城堡里。您要是和哈丁队长汇合的话，请把这把"银之剑"交给他。

第5章

尼娜：尼娜殿下，阿里提亚军在河对岸出现了

哈丁：真的吗? 终算，马鲁斯王子终于来了。

哈丁：没错，这样一来终于可以重整旗鼓作战了。现在我们要跟阿里提亚军汇合，把我们的都城从敌人手中夺回来。尼娜殿下就留在这里静等好消息吧。

战场上马鲁斯遇到了卡达因的司祭

温德鲁：马鲁斯王子，我是卡达因的司祭温德鲁(ウェンデル)。

温德鲁：我们一直祈祷和平的魔法之都卡达因也被伽内夫(ガーネフ)控制了，现在有许多魔道士在伽内夫的带领下把力量借给了多鲁亚。马鲁斯王子，请您务必粉碎伽内夫的野心。

哦哦，马鲁斯殿下，你终于来了。留守在城堡的尼娜公主很快就会赶来，但是城内还有相当多的敌人，请务必小心。

第6章

什么! 反叛军已经入城来了! 唔……好吧! 派重甲骑兵去迎击!! 弓箭手守护王座! 盗贼们给我去把所有财宝都收集好，做好撤退准备! 听好了，绝不可以让那些家伙进入这个房间半步!

朱利安打开了牢房大门。

朱利安：你……不是里卡多(リカード)吗? 你怎么了?

里卡多：啊，朱利安大哥，好久不见。说起来真是丢人，我本来是想偷点东西才跑到城里来的，可是失手被人抓住了。不过，大哥你又为什么会在这……

朱利安：我嘛……已经洗手不干盗贼这行了，现在我已经是正义的朋友了。

里卡多：哈——估计又是被哪里的女人骗了吧? 因为大哥总是拿美女没辙

朱利安：说…说什么傻话!! 我只是纯粹因为正义感觉醒了…算了，不说这些。你从今天起就是我们的伙伴了。

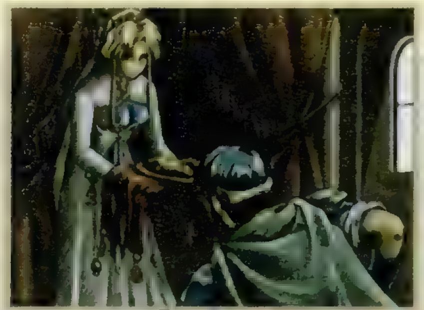
里卡多：又来了，你总是那么任性……不过也无所谓拉，反正我也很闲 既然是大哥的请求也没办法了……我明白了，就让我成为大哥的力量吧 不过记得有好处要分给我啊，请多关照

马鲁斯看到了牢房中的里卡多

里卡多：哎!? 你说你是阿里提亚的王子? 真是太感激了，终于得救了。我叫里卡多，杏鲁的盗贼是也 虽然是潜入这里来偷窃，不过被他们发现就变成这副德性了。作为救我的谢礼，让我也加入你们的队伍吧。

尼娜：马鲁斯王子吗? 欢迎你的到来 我是阿卡尼亚(アカネイア)的尼娜 我们的国家背负着守护这个世界的职责，但是却被多鲁亚的军队侵略，世界开始变得动乱起来。马鲁斯，我在这里请求你，代替我去率领能打倒多鲁亚的军队。然后，解放被多鲁亚占领的诸多国家。

马鲁斯：这是当然，尼娜殿下 阿里提亚自古就已经向阿卡尼亚王室奉过忠诚了 而且，打倒复活的多鲁亚是我身为阿里提亚王家男子的宿命。



谢谢你，马鲁斯。那么我就把这个纹章托付给你。这个纹章……炎之纹章，Fire Emblem 是给予可以代替阿卡尼亚王家，拯救世界的霸者之证。拥有他的人，就可以打开并使用位于世界各地宝箱里的贵重财宝。今后还有很艰苦的日子要度过，请不要轻言放弃，直到世界再度恢复光明的那一天……

第二章 ガルダの海賊

我方初期

武器屋

てつの剣	400G	てつの斧	320G	はがねの斧	700G	手斧	540G
ハンマー	1100G	てつの弓	440G	-	-	-	-

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	盗贼	1	16	7	0	101	5	てつの剣(1)
8	海贼	1	18	12	0	81	5	てつの斧(1)
2	ハンター	1	18	11	2	94	6	てつの弓(2)
2	ソシアルナイト	1	18	11	1	92	6	てつの槍(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ゴメス	海贼	7	27	16	2	64	9	手斧(1-2)はがねの剣(1)
カシム	ハンター	3	21	12	1	94	7	てつの弓(2)
ダロス	海贼	3	21	16	1	73	4	はがねの斧(1)

攻略要点

地图右上方的海贼ダロス可以说得为我方同伴。一开始就让主角前往地图中部的"砦"待机(将オグマ移走)，敌方行动时ダロス就会自动靠近主角，对话后即成为同伴。

安排我方骑士堵在左边的两座桥头，防止敌人骑士进入我方腹地，其他人则全力对付上方的敌人。将上方敌人和骑士消灭之后再向左侧推进。本关地图上有一个存盘点，派我方角色前往之后选择"セ－ブ"即可储存记录(存盘点只能用一次，使用之后消失)。

第二批敌人中的弓箭手カシム可以让我方飞马骑士シーダ说得为同伴，但是前往说得的时候千万要小心敌人弓箭手的攻击。本关新加入的佣兵オグマ实力很强，对付敌人的斧兵几乎是一砍一个，可以多多利用。

敌 BOSS 实力很强，而且使用的是攻击 1～2 格的手斧，因此只有上去硬拼一个方法，安排好我方部队之后利用围殴在 1 个回合内击倒他吧。

第三章 デビルマウンテン

我方初期

マルス レナ ジュリアン 剩余生存的 13 人

武器屋							
てつの剣	400G	てつの斧	320G	はがねの斧	700G	ハンマー	1100G
てつの弓	440G	-	-	-	-	-	-

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	守备	命中	回避	武器(掉落)
3	ハンター	1	18	11	2	94	6	てつの弓(2)
7	战士	1	24	12	0	81	6	てつの斧(1)
1	战士	3	25	16	1	72	3	はがねの斧(1)
2	盗贼	1	16	7	0	101	5	てつの剣(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	守备	命中	回避	武器(掉落)
ハイマン	战士	8	27	15	2	65	13	手斧(2) リライブ(1)
ナバール	剑士	3	19	14	24	103	14	キルソード(1)

攻略要点

首先兵分两路，强力角色向上方移动拦截敌人，让レナ和ジュリアン尽早脱出。建议让レナ将オグマ传送到敌方弓箭手旁，直接击杀弓箭手。随后派飞马骑士说得剑士ナバール，再合力击破其他敌人。安排到左路的角色只需要占据地图中央部分的砦即可，等着敌方三名战士前来送死。

本关地图上很奢侈的有 2 个记录点，利用这两个纪录点，大家可以稍微培养一下我方升级角色的数值，让升级时同时有 4 点能力上升就足够了。

第 2 个纪录点建议大家在打 BOSS 的时候使用，因为本关 BOSS 实力很强。BOSS 的速度达到 14，对大多数我方角色都能形成追击，建议派我方速度最高的角色：ナバール、オグマ和シーダ进行围攻，其他再选 HP 够高的角色辅助攻击，务必 1 回合之内击破。

第四章　草原の战い

我方初期

マルス

任意 13 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G
-	-
-	-
-	-
-	-

武器屋(战场)

てつの剣	400G	はがねの剣	875G	てつの槍	480G	はがねの槍	980G
ハンマー	1100G	てつの弓	440G	-	-	-	-

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	盗贼	3	17	7	0	101	6	てつの剣(1)
4	战士	1	20	12	0	81	6	てつの斧(1)
2	ハンター	1	18	11	2	94	6	てつの弓(2)
1	アーマーナイト	1	18	12	1	92	0	てつの槍(1)
2	アーチャー	1	16	13	1	83	1	はがねの弓(2)
2	ホースメン	1	24	11	3	97	10	てつの弓(2)
1	僧侣	1	16	-	-	-	4	ライブ
2	ソシアルナイト	1	18	11	1	92	6	てつの槍(1)
1	ソシアルナイト	1	18	13	1	82	2	アーマーキラー(1)
1	ソシアルナイト	1	18	10	1	102	6	てつの剣(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ベンソン	ソシアルナイト	5	22	16	2	79	5	ナイトキラー(1)
マチス	ソシアルナイト	2	20	11	1	92	6	てつの槍(1)

攻略要点

本章开始前可以进行战斗整备了，请参照系统部分的说明合理安排兵力。这里有几个建议供大家参考：1.在兵种变更中将バーツ变为“拥兵”，可以最大限度发挥他的实力。2.给ナバール一把其他的剑，必杀剑キルソード还是要节约使用。3.如果想在本关斗技场练级的话，记得多买几个ライブ以便回复 HP。

一开始需兵分两路，主角和飞马骑士シーダ带领骑兵、重甲骑士、斧系战士等兵种向左侧移动，在武器屋附近摆开阵形，准备迎击敌人的骑兵部队。注意レナ必须跟随部队前往左侧，并要尽量位于阵前，敌人骑士マチス可以用レナ说得为我方同伴。剩余的拥兵オグマ，剑士ナバール以及本关开始前变更职业为拥兵的バーツ带上弓箭手前往右上方，迎击敌人斧战士。

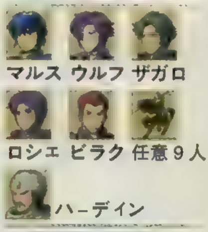
使用大剑的拥兵对阵敌人斧战士几乎可算是完胜，基本上一个回合就能干掉一个，所以完全不用担心后方的敌人。左侧的敌骑兵部队在第 3 回合就能突进到武器屋附近，我方的飞马骑士和主角拥有对骑兵系的专用武器レイピア和ウイングスピア，可以轻松解决两个骑兵，然后再让我方骑兵干掉装备アーマーキラー的敌骑士，最后再用レナ说得マチス则第一阶段战斗可告一段落。

整备兵力之后向地图左侧移动，先把守在桥两侧的弓箭手引下来后击破。主角访问村庄可令魔道士マリク加入，是非常强力的角色。守桥的重甲骑士可以用主角或飞马骑士的对骑兵特效武器击破，也可以用魔法击破。敌人两个弓骑兵速度很快，我方应派速度较高的角色前往攻击，骑兵系特效武器对弓骑士依然有效。本关 BOSS 只能攻击 1 格，因此很好对付，魔道士和弓箭手可以轻松无伤击破。过关后还可获得“ぎんの剑”。

本关地图上还有斗技场，大家可以安排我方角色前往挑战，最好在进入斗技场前记录一次，以免发生意外。如果战斗中出现危机，可以按 B 键投降，不过一定要提前一个回合按才有用。

第五章 オレルアンの战士たち

我方初期



マルス ウルフ ザガロ
ロシエ ビラク 任意9人
ハーディン

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场)

てつの剣	400G	はがねの剣	875G	てつの枪	480G	はがねの枪	980G
手枪	750G	手斧	540G	てつの弓	440G	はがねの弓	770G

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ペガサスナイト	1	16	10	2	95	6	てつの枪(1)
4	ソシアルナイト	1	18	11	1	92	6	てつの枪(1)
1	ソシアルナイト	3	19	12	1	73	4	手枪(2)
3	アーチャー	1	16	13	1	83	1	はがねの弓(2)
1	アーチャー	3	17	13	2	84	1	はがねの弓(2)
2	盗贼	3	18	8	1	102	7	てつの剣(1)
1	アーマーナイト	1	18	12	1	92	0	てつの枪(1)
1	アーマーナイト	3	20	15	1	82	0	はがねの枪(1)
1	僧侣	1	16	–	–	–	4	ライブ(1)

■BOSS资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ムラク	アーマーナイト	5	22	21	1	98	5	ぎんの枪(1)
ウエンデル	贤者	1	22	11	1	97	12	サンダー(1-2) マジックシールド(1)

■敌人援军1(第10~15回合每回合出现1人)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	1	18	11	1	92	6	てつの枪(1)

■敌人援军2(第12~17回合每回合出现1人)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ペガサスナイト	3	18	11	2	75	5	手枪(2)

攻略要点

本关又有新同伴加入,其中两名弓骑士ウルフ和ザガロ是整个游戏中我方成长度最高的角色,一定要好好培养!! 另外,贤者ウエンデル可以让主角或マリク前去说得。

本关战场大致分为两边,左侧战场主要由新加入的五名骑士负责,右上方战场则由我方部队负责。开战之后,左侧骑兵先抢占地图左下角的关隘,在关隘出口处安排部队,每次只放一名敌人交战,我方则可利用弓骑兵的射程形成3VS1的局面。注意一旦顶在最前方的骑士HP不足就立刻换替补骑士上,费血的骑士则返回下方的砦回复HP。

右侧的敌人实力一般,且数量不多,只需要派主角带领步行单位就能搞定,我方骑兵和飞马骑士应该第一时间从地图中央的桥梁突进,消灭途中的敌人,同时尽快增援左侧的友军。飞马骑士可以第一时间赶到左侧加入战局,只不过要十分小心敌人的弓箭手。

从第10回合开始,战场左上和中间的砦每回合会出现一名敌援兵,分别是骑士和飞马骑士,只需要安排部队逐个消灭即可。对付飞马骑士,直接让ウルフ或ザガロ用弓箭攻击,一箭一个,轻松愉快。

敌BOSS防御力和攻击力都很高,不过射程只有1格,所以直接让魔道士用魔法轰杀即可。

◇第六章 ファイアーエムブレム◇

我方初期

マルス

任意 13 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	盗賊	3	17	7	0	101	6	てつの剣(1)
2	盗賊	3	17	7	1	102	6	てつの剣(1)
1	盗賊	3	17	8	1	102	7	てつの剣(1)
5	アーチャー	1	16	14	1	83	2	はがねの弓(2)
1	アーチャー	3	17	15	2	84	3	はがねの弓(2)
1	アーチャー	3	18	15	2	84	4	はがねの弓(2)
1	魔道士	3	17	9	0	101	3	ファイアー(1-2)
1	魔道士	1	16	9	0	91	1	サンダー(1-2)
1	僧侶	5	18	-	-	-	5	リライブ(1)
1	僧侶	1	16	-	-	-	4	ライブ(1)
1	アーマーナイト	3	19	14	1	92	0	てつの槍(1)
1	アーマーナイト	3	20	14	1	93	0	てつの槍(1)
1	アーマーナイト	3	19	15	1	83	0	はがねの槍(1)
1	アーマーナイト	3	20	12	1	92	0	てつの槍(1)
1	アーマーナイト	3	19	16	1	82	0	はがねの槍(1)
1	アーマーナイト	3	20	13	1	92	1	てつの槍(1)
1	ソシアルナイト	3	20	12	1	93	6	てつの槍(1)
1	ソシアルナイト	3	19	20	1	98	6	ぎんの槍(1)

■BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
マリオネス	ジェネラル	1	28	24	0	96	4	ぎんの槍(1)
リカード	盗賊	1	16	9	1	102	9	てつの剣(1)

攻略要点

本关敌人众多，尤其是重甲骑士很难对付，因此务必带上魔法师角色出战。另外，关卡地图上有不少宝箱，因此最好能带上盗贼出战。不过由于本关可以说得一个盗贼リカード，因此也可以让主角去说得。

本关地图上共有 5 个宝箱，其中 4 个宝箱中的道具会被敌人的盗贼抢走。敌人盗贼拿到道具之后，就会从地图右上角脱出。我方必须赶在敌人盗贼脱出前将他们击倒，这样才能夺回道具．建议在出战前让ウルフ或ザガロ的职业变为ジェネラル，然后让我方シスター用传送杖把ジェネラル传送到地图上方。安排ジェネラル堵住敌人的两个撤退点，以敌人盗贼的攻击力根本无法对ジェネラル造成伤害，这样就可以确保击破所有盗贼夺回道具了。

本关的主战场集中在地图中央部的狭窄通道内，建议安排重甲骑士或高防御力骑士打头阵，后面跟随魔道士或弓箭手，对于敌人的重甲骑士优先让我方魔道士消灭，稳扎稳打慢慢推进。打通中央通路之后，可视情况向上方支援阻挡敌人道路的ジェネラル。

随后继续向下方推进，优先消灭敌重甲骑士和魔道士，最后到达敌 BOSS 附近。敌 BOSS 为上级职业ジェネラル，攻击力和防御力都相当优秀，不过最大的缺点是射程只有 1，因此大胆派我方魔道士在 2 格位置用魔法轰杀吧！

最后，本关结束时，如果我方所有角色合计为 15 名，或少于 15 名（即 14 人出战，在第六章过关时死到只剩 6 人），就可以进入第六章外传"大战のはざまで"。不过进入外传总共需要死亡 11 人（不含序章伪装王子送死的那名角色），代价还是相当惨烈的。如果想进入外传，可以参考前面的人物成长率来决定派哪些角色送死。

第6章外传

雅、雅典娜(アテナ)阁下！请站住，不可以胡来啊。

为什么阻止我？孩子们都被海贼虏走了。我要去把孩子们救出来，你们就在这里等着。

你好不容易才能行动，这样的身体怎么能和海贼们战斗……

雅典娜受恩于这个村子，是大家把在海上漂浮的雅典娜救起来的。有恩必报，这是做人的原则。

可是，海贼太多了……就算让你一个人去，胜算也不会有多少。现在村里的年轻人已经跑去寻求救助，请忍耐到那个时候吧。

救助，一定会来吗？

那个……我也不清楚。

…我明白了，就稍微等等。但是，要是救助迟迟不来的话，就算只有我一个人也要去战斗。

马鲁斯来到的村子里

？你是谁？莫非是村长说的救援？

你没事吧。我听说了像你们一般的孩子都被虏走的事情……

我叫雅典娜，不是孩子，是剑士。你这都看不出来吗？笨蛋。

啊，抱歉……我叫马鲁斯，是阿里提亚的王子。我是听闻孩子们受难的消息后前来救助的。

哼……也好，大家都被抓到南城那边去了　我也要帮忙，赶紧到南城去吧！

呜呜……好可怕啊

大哥哥……谢谢你

马鲁斯王子，真是非常感谢您的帮助，没想到您会愿意来救助像我们这样的边境小村……我听说您在为了解放祖国和打倒多鲁亚帝国而浴血奋战……但是，即使这样您还是没有舍弃我们前来援助，甚至愿意搭上自己的性命……今天的战斗和国与国之间的战争比起来是微不足道的，肯定也不会被记录在历史中。但是，我们绝对不会忘记，您的鼎力相救这件事我们是绝对不会忘记的……

马鲁斯，雅典娜也要和你一起走。

哈？

雅典娜的性命是你们救的。知恩图报，这是做人理所当然的道义。雅典娜要为马鲁斯的战斗贡献力量。

谢谢你，今后的战斗中我们一定能变得更加强大。

第7章

哈曼(ハーマイン)将军，这样的做法我可不太赞成。请以身为光荣的玛凯多尼亚骑士的身份去堂堂正正地战斗！

可是，王女啊，你的玛凯多尼亚军在奥雷鲁安中失去了大部分兵力　要重整旗鼓就只有利用这个城来争取时间了。我可是奉陛下圣谕前来这里的哦，所以这件事我已经决定了。你就在这里乖乖地遵从就行了。不过，要是你无论如何都不愿意服从帝国的命令的话，我可就不敢保证你那身为人质的妹妹玛丽亚(マリア)的安全罗，即使是这样也没关系吗？

……我明白了，我就遵从你的指示吧……但是，你可不要以为用这种做法就可以打倒阿里提亚骑士团……总有一天你会感到后悔的。

马鲁斯在村子里遇到一个奇怪的人

喂，你，有没有见过一位叫奇奇(チキ)的小女孩？奇奇是神龙纳伽(ナーガ)一族的幸存者，要是没有那女孩的话，想要打倒服从梅迪乌斯的魔龙使(マムクート)们可就没那么容易了。

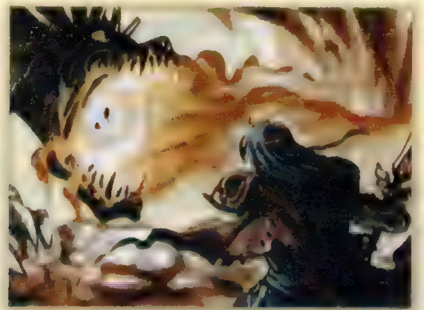
请问您是？

我吗？老朽是火龙族的风中残烛，不过，要是在损耗中用光重要的石头话，就无法战斗。请让我和你们同行一起去找奇奇吧

马鲁斯王子，今天我要告诉您关于魔龙使一族的事情。

魔龙使就是那个龙人族么？

是的，今后的战斗将会逐渐升级，所以希望您能事先了解一下。他们据说是在人类诞生之前就生活在这片大陆上的龙之神族　但是，他们身为龙的本性被封印在了石头里　听说那是很久以前所受到的神罚　他们一般隐居在边境荒野地区，过着与人类无争的和平生活。可是大约在一百年前，在多鲁亚大地上出现了暗黑地龙梅迪乌斯，他把对人类怀有怨恨的魔龙使召集在一块，建立了多鲁亚帝国。



然后,向人类发动了进攻,并将这片大陆全境压制住了　当然人类也拼死发起了反抗,可是在梅迪乌斯所拥有的巨大力量面前,全都徒劳无功。

就在那时,一位名叫安利的年轻人向梅迪乌斯发起了挑战,他挥舞着名叫法尔西昂(ファルシオン)的光辉神剑,打败了梅迪乌斯。那位年轻人正是建立了阿里提亚王国的远祖,安利一世。可是,经过漫长岁月,如今那个梅迪乌斯又再度复活了……

接下来的事情就是不说我也已经明白了,莫罗多夫。取回神剑法尔西昂,打倒多鲁亚,是我身为阿里提亚王子的宿命——

正是　只有您才是继承了安利血脉的而被选中的人　能够使用神剑法尔西昂的,也只有您一个人。

当然,我也正是这种想法　我会继承父王的遗志,把多鲁亚,还有梅迪乌斯打败,让世界回复光明。

第8章

马鲁斯王子,我们是守护瓦连(ワーレン)镇的佣兵。格鲁尼亚骑士团事先已在西边要塞集结,这个小镇已经完全被包围住了。这里很危险,不过幸好东城那边敌人比较薄弱,选择那边突围才是良策　我们也会帮忙,现在请尽早往东城逃跑吧。

战斗中,希妲突然跟敌人搭腔

你好。

呜哇!

我是塔利斯的希妲,并非为战争而来

干,干嘛突然这样说,吓了我一跳。

你相信爱吗? 你有没有爱你的人呢?

什,什么啊……你,脑子没问题吧?

呵呵……对不起。因为你看起来很善良的样子所以就想试着跟你说说话。能不能告诉我你的名字?

哎? 啊,我……我吗,……我是格鲁尼亚的罗伽(ロジャー)

呐,罗伽先生。在战争中哭泣的总是弱女子和孩子们。我们同盟军希望能够早点将这种悲伤的战争结束掉。如果是你的话应该能理解吧?

嗯,那个……我很理解,我自己也是,并不是■为喜欢才要去战斗的

那么,能否跟我们一起并肩作战?

啊! 呃……抱歉,我不能背叛祖国。

你在格鲁尼亚有什么重要的人在吗?

不,双亲都早已去世了,我又没有恋人。但是,我不愿背叛养育我长大的祖国。

无论如何都不行吗?

嗯,很抱歉……

我明白了。对不起,但是你的为人果然和我想的一样。能和你说话我很高兴。

啊,已经要走了吗……

嗯,要是一直留在这里的话也会给你带来麻烦的。那样不就会让你被别人怀疑了吗?

……你,很温柔　在格鲁尼亚我还从来遇见过像你这样待人亲切的女孩子呢。那个……我……还是到你那边去吧。(被希妲诱骗的第二个纯情少男)

王子,这样下去的话很危险。还是先从佩拉蒂(ペラティ)脱出吧　只是,传闻佩拉蒂王玛努(マヌー)是继承有龙人族血脉的人。虽然也许会有些风险,但是已经没有其它办法了,请务必,要多加留意……

第9章

侵入佩拉蒂神圣大地的侵略者们,你们休想活着离开这里。就让你们尝尝燃尽一切的滋味!!

马鲁斯在村子里遇到了一名狙击手

马鲁斯王子,我是阿卡尼亚的狙击手,叫乔鲁久(ジョルジュ)。

在帕雷斯(パレス)战斗中败北被多鲁亚军俘虏。不过我找到机会逃了出来,听说尼娜大人跟您在一起,所以特意留在此处等候。从今以后请让我手执这把银弓一道为了祖国的解放而战吧。

马鲁斯王子，我是玛凯多尼亚白骑士团的卡丘娅(カチュア)。虽然非常冒昧，但请王子阁下听一听我的请求。我们的王女米内露芭(ミネルバ)所率领的部队正策划推翻多鲁亚军，但是由于王女的妹妹玛丽亚公主落在了敌人手中，所以不敢妄动。请您务必助我们一臂之力，救出玛丽亚公主。

第六章外传 大战のはざまで

我方初期

- マルス
- 任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイア－	300G
ライブ	800G
－	－

敌方资料

■ 敌方初期资料

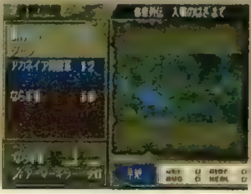
数量	职业	等级	HP	攻击	守备	命中	回避	武器(射程)
1	海贼	3	20	14	1	62	4	手斧(1-2)
1	海贼	3	20	14	0	61	4	手斧(1-2)
1	海贼	3	19	14	1	82	6	てつの斧(1)
1	海贼	3	20	13	0	81	6	てつの斧(1)
1	海贼	3	20	14	0	81	7	てつの斧(1)
1	海贼	3	20	16	0	71	2	はがねの斧(1)
1	海贼	3	20	16	1	72	2	はがねの斧(1)
1	佣兵	5	19	10	4	108	10	てつの剣(1)
1	佣兵	5	19	11	4	109	11	てつの剣(1)
2	佣兵	1	16	12	4	88	5	ア－マ－キラ－(1)
1	ア－チャ－	3	17	12	1	93	4	てつの弓(2)
1	ア－チャ－	1	16	11	1	93	4	てつの弓(2)
1	ア－チャ－	1	16	14	1	83	2	はがねの弓(2)
1	ア－チャ－	3	18	14	2	84	3	はがねの弓(2)
1	魔道士	3	17	9	0	101	3	ファイア－(1-2)
1	魔道士	1	16	9	0	91	1	サンダ－(1-2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	守备	命中	回避	武器(射程)
バフス	海贼	10	24	17	2	79	5	はがねの斧(1)

攻略要点

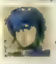
本关难度比较简单，开战之后派骑士迅速占领左侧的关隘，以“砦”为基地迎击第一批敌人。消灭之后要分兵两路，主角带领剑士系走上方，骑士系走下方。主角访问上方的村庄可以得到强力同伴アテナ。



BOSSバフス的回避较高，最简单的办法还是用魔法射杀之，另外派剑士或佣兵近身攻击效果也不错。

第七章 レフカンディの民

我方初期

 マルス 任意 13 人

武器屋（整备）

てつの剣	400G	てつの槍	480G	てつの斧	320G
てつの弓	440G	ファイアー	300G	ライブ	800G

武器屋（战场）

てつの剣	400G	はがねの剣	875G	てつの槍	480G
手斧	540G	てつの弓	440G	はがねの弓	770G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	アーチャー	3	17	14	1	83	2	はがねの弓(2)
1	アーチャー	3	18	14	2	74	1	ロングボウ(2–3)
1	拥兵	3	18	9	4	109	11	てつの剣(1)
1	拥兵	5	19	13	4	99	8	はがねの剣(1)
1	盗贼	3	17	7	1	102	6	てつの剣(1)
1	アーマーナイト	3	19	14	1	73	0	手槍(1–2)
1	アーマーナイト	3	20	14	1	73	0	手槍(1–2)
1	ドラゴンナイト	2	25	14	3	96	9	てつの槍(1)
1	ペガサスナイト	3	18	11	2	95	8	てつの槍(1)
1	ペガサスナイト	1	16	10	2	95	6	てつの槍(1)
1	僧侶	1	16	–	–	–	4	ライブ(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ハーマイン	ジエネラル	3	31	25	1	97	5	ぎんの槍(1)ぎんの斧(1)
ミネルバ	ドラゴンナイト	1	24	27	3	104	15	オートクレール(1)
カチュア	ペガサスナイト	5	20	16	23	90	16	キラーランス(1)
パオラ	ペガサスナイト	8	22	21	4	105	15	ぎんの槍(1)
エスト	ペガサスナイト	3	19	14	3	81	12	ナイトキラー(1)

■ 敌方援军(我军越过栅栏后的次回合,共6批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	3	20	15	1	72	2	ナイトキラー(1)
1	ソシアルナイト	3	20	13	1	92	4	はがねの剣(1)
1	ソシアルナイト	3	19	13	1	73	5	手槍(2)
1	ソシアルナイト	3	19	12	1	93	6	てつの槍(1)

攻略要点

本关有不少飞马和飞龙骑士,因此多派弓箭手出场吧,同时魔道士マリク的专用魔法エクスカリバー对飞行系敌人也有特效,别忘了出击。另外,本关有一座大门需要打开,虽然战场上可以得到一把钥匙,但如果带上盗贼的话可以第一时间打开地图右侧的大门。

开战之后,将队伍分为左右两支,左边以骑兵系为主,右边以步兵系为主,两边都需要配备弓箭手。敌人的飞马和飞龙骑士移动速度相当快,让弓箭手在合适的地点守株待兔即可。只要击破ミネルバ,飞马三姐妹也会一同撤离,因此想要获得更多经验值的话建议先击破飞马三姐妹,再用魔法击杀ミネルバ。如果放着她们不管的话,第 6 回合时ミネルバ等人也会撤离战场。

主角访问右侧村子可以获得同伴バヌトゥ,记得将之前获得的“火龙石”交给他。バヌトゥ使用火龙石可变身为火龙攻击,威力相当高!不过还是记得要节约使用。

我方部队突入地图中央地带后,次回合地图上的 4 个砦里就会出现敌人援军,每回合 4 名骑士,连续两回合增援后暂停一回合,然后再出现,如此一共有六批增援。要小心最左边的骑士配备有对骑马单位特效的枪,要优先击破。如果我方单位抢先在砦上待机,则该砦上本该出现的敌人就无法登场,利用这个方法可以自由控制敌人援军数量。

敌 BOSS 为物理防御超高的ジエネラル,建议用魔法轰杀,或者使用对重甲系特效的武器也可以。

第八章 港町ワーレン

我方初期

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场左上)

てつの剣	400G
はがねの剣	875G
ぎんの剣	2000G
レイピア	1120G
てつの弓	440G

武器屋(战场右上)

てつの槍	480G
はがねの槍	980G
ぎんの槍	2200G
手槍	750G
ウイングスピア	1120G

武器屋(战场下)

てつの斧	320G
はがねの斧	700G
手斧	540G
てつの弓	440G
はがねの弓	770G

道具屋(战场上)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G

道具屋(战场下)

ライブ	800G
扉のカギ	500G
きずぐすり	360G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
6	ソシアルナイト	3	19-20	13-14	1	92-93	3-5	はがねの剣(1)
4	ホースメン	3	25	11-12	3-4	97-98	10-11	てつの弓(2)
3	アーマーナイト	3	19-20	12-13	1	92-93	0-1	てつの槍(1)
2	アーチャー	5	19	10-11	2	94-95	5	てつの弓(2)
2	アーチャー	3	17-18	13	1-2	83-84	2	はがねの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
カナリス	アーマーナイト	10	28	24	2	100	7	ぎんの槍(1)サンダーソード(1-2)
ロジャー	アーマーナイト	5	22	13	1	94	6	てつの槍(1)

■ 敌方援军 1(我方单位进入区域 1 之后，下回合 & 第 4、5 回合出现，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ソシアルナイト	3	19-20	13-14	1	92	3-5	はがねの剣(1)
1	ホースメン	3	25	14	3	87	8	はがねの弓(2)

■ 敌方援军 2(我方单位进入区域 2 之后，下回合 & 第 4、5 回合出现，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	アーマーナイト	3	20	13	1	92-93	0-1	てつの槍(1)

攻略要点

本关战场上不仅有斗技场，还有三个武器店和两个道具店，里面的道具异常丰富，一定要抓紧机会大肆购物(主角和女主角两人的专用武器一定要买下来)。由于斗技场和道具店配备齐全，因此可以放心在斗技场中练级，重点培养那些高成长的角色吧。尤其是ウルフ和ザガロ这两个上级职业，普通战斗中他们获得的经验值远少于其他人，在斗技场中练级的话就方便得多了。

战斗开始后，先在前方的关隘处安排高防御力的骑兵，等待敌人主动来袭。同时我方其他角色可以前往斗技场练级，尤其是新加入的シーザ和ラディ，更是需要在斗技场中提升一下等级，不过一定要小心，第一回合打完一看情况不对，立刻按 B 键投降。注意敌方重甲骑士ロジャー可以用シーダ说得为同伴。

消灭了主动出击的敌人之后，重新整备兵力，以高防御力的单位打头(建议让ウルフ和ザガロ转职为ジェネラル，档在最前方会非常轻松)，向地图上方移动，在交叉路口处以高防骑兵堵住路口布阵，最好佩带手枪拦截敌人的骑兵单位，优先击破敌人的弓骑兵，注意稳扎稳打，前方单位 HP 不足之后立刻替换到后方保护。我方单位进入区域 1 之后，敌方援军在次回合时出现在地图左上方的三个砦内，随后经过四、五回合还会出现俩批援军。援军实力较强，尤其是弓骑兵，应在砦周围安排兵力，敌援军登场后迅速击破。

之后我方再向敌 BOSS 所在小岛进发，由于侵入小岛区域后地图中央上部的两个砦内还会出现三批敌援军，所以只需要安排一名角色侵入，其他人员在援军处布阵。这批敌援军都是重甲骑士，我方魔法师可以很容易击破。最后对付敌 BOSS 直接在 2 格位置用魔法轰杀即可。

第九章 ペラティの火龙

我方初期

マルス

任意 14 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	450G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G
-	-

武器屋(战场)

はがねの剣	875G
はがねの枪	990G
手枪	750G
はがねの斧	700G
はがねの弓	770G
-	-
-	-

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	魔道士	3	17	11	6	82	1	ブリザー(1-2)
3	海贼	3	20	14	0-1	61-62	4-5	手斧(1-2)
2	海贼	3	20	13	1	82	6-7	てつの斧(1)
1	海贼	5	22	17	1	72	4	はがねの斧(1)
1	海贼	3	20	16	1	72	3	はがねの斧(1)
1	海贼	5	22	24	1	102	6	デビルアクス(1)
2	盗贼	3	18	7-8	0	101	6-7	てつの剣(1)
1	僧侣	3	17	-	-	-	5	ライブ(1)
1	ハンター	5	20	14	2	85	5	はがねの弓(2)
4	ハンター	3	19	14-15	2	84-85	5	はがねの弓(2)

■BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
マヌー	マムクート	3	23	25	2	90	6	火龙石(1)

■敌方援军(第6.8.10回合登场,共3批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	海贼	3	20	16	0-1	71-72	2-3	はがねの斧(1)
2	海贼	3	20	14	0	61	4-5	手斧(1-2)
1	海贼	3	20	15	0	66	1-2	ハンマー(1)

攻略要点

本关有不少宝箱和关闭的门,因此建议带盗贼出战。另外本关斧系敌人较多,多带剑士系角色比较有利。

开战之后,主角应带着几个高移动力角色(如飞马骑士)迅速向右侧移动,四回合时必须到达地图右边的村庄,否则村庄就会被盗贼破坏。主角访问村庄可获得同伴ジョルジュ,是弓箭手的上级职业狙击手。

敌人海贼可以无视水面地形直接越过,因此在排兵布阵时要充分考虑到敌人海贼的移动特性,比如我方初期所在区域就会有敌人海贼侵入,需要安排人员守株待兔。安排盗贼打开道路上的大门,否则我方多数单位无法通行,如果没有带盗贼出战,那就会浪费很多“万能カギ”。

本关我军基本上需要兵分两路:一路由主角和飞马骑士带领,走右边到达村庄,然后向下直达地图下方的宝箱附近 另一路以步行单位为主,直接向下方 BOSS 方向移动,沿路消灭敌人。注意,第七回合前飞马骑士必须到达右边宝箱处击破敌人的盗贼,否则盗贼会带着宝箱中的珍贵武器“ドラゴンソード(杀龙剑)”逃跑。

第六回合,在地图下方的 5 个砦上会出现 5 名海贼援军,其中一人武器为对重甲系特效的ハンマー,要小心。增援一共有三批共 15 人。敌 BOSS 可变身为火龙,攻击力和物理防御力相当高,建议在 2 格距离用魔法攻击,或者让主角装备刚得到的杀龙剑攻击。

第10章

米内露芭殿下，你擅自离开自己坚守的战场想做什么？要是你敢有任何不当举动的话，玛丽亚公主的人身安全可得不到保证，难道你还不明白吗？

……不，我并没有想违背你的意思。只是一点点时间也好，能让我见见玛丽亚吗？那孩子还很小，一定会感到伤心吧。将军……拜托了，让我和玛丽亚见上一面吧。

这件事绝对不可能。玛丽亚公主是很重要的人质，要是你担心妹妹的话就更不该轻举妄动了，乖乖听从我的命令就好。

将军！大事不好。迪尔（ディール）要塞东边有反乱军出现！

什么！为什么反乱军会来到这种地方！？可恶！总之，快派龙骑士团去迎击。还有别忘了向本队寻求支援，一定要在那群人进入要塞前歼灭掉。

反乱军……马鲁斯王子吗……

马鲁斯从牢房中救出了玛丽亚公主。

啊，你就是马鲁斯殿下吧。（啊～真是个英俊的人啊。）谢谢你救了我。请把我获救的消息告诉姐姐吧，她一定会很高兴的。还有……从现在开始，我也要加入你们，成为马鲁斯大人的伙伴。请让我在你的身边吧，呐，可以吧！

你就是马鲁斯王子吧。初次见面，我是玛凯多尼亚的米内露芭。谢谢你帮我救出了妹妹玛丽亚。之前发生了许多事情，一直以来和你为敌真是非常抱歉……虽然以兄长米歇尔（ミシェイル）为首的玛凯多尼亚军队现在还有不少人是站在多鲁亚帝国一边的，但是，我和他们有不共戴天的杀父之仇……如果可以的话，我希望能亲手打倒他们。只是我的部下们……尤其是白骑士团的帕欧拉（パオラ）、卡丘娅（カチュア）和艾斯特（エスト）三姐妹，请您一定要帮帮她们。由于多鲁亚害怕我们叛乱，所以将她们从我身边调走了，但是一旦她们知道我活着的话一定会很高兴地加入成为同伴的。践踏玛凯多尼亚土地的可恶的多鲁亚，为了打倒它，请让我们与王子您一同作战吧。

马鲁斯，你认识阿卡尼亚的米罗亚（ミロア）大司祭吗？

听说过。就是那位以前守护着阿卡尼亚的伟大的司祭大人吧。的确，他能使用强力的魔法奥拉（オーラ）……可是，听闻他在跟多鲁亚的同伙魔王伽内夫的战斗中牺牲了。

没错。但是，司祭大人有位名叫琳达（リンダ）的女儿在，她似乎继承了强大魔法奥拉。只是琳达在那之后就失去了行踪，一定是沉浸在悲伤的日子里了吧。马鲁斯，拜托你，请把琳达找出来。我们想要代替米罗亚司祭大人，守护那位女孩。

第11章

尼娜殿下，再稍微往前走的话就可以看到帕雷斯了吧。

嗯……帕雷斯陷落时的场景至今依然留在我的脑海里。有许多人……真的是有太多的人被杀害。而且，王家的人被杀死后还被吊在城门上示众。想到父母的尸体还要受到那样的凌虐，我的内心几乎无法承受这种打击，就连想哭也无法发出声音……但是，那些都已经过去了。现在不是回首往事的时候。那么马鲁斯，我们走吧。到我出生的地方，阿卡尼亚的王都帕雷斯去。

马鲁斯来到村子里。

干嘛，你这家伙到这里来有什么事？

听说这里被囚禁了许多阿卡尼亚人，现在马上解放他们！

你是什么东西……咦，你们是阿里提亚军！？呜哇，救命啊……

你们一定很痛苦吧。但是已经没事了，请安心回去吧。

嗯？你为什么不走？

我……已经无家可归了。

啊……咦？原来是女孩子吗？可是为什么要穿男人的衣服？

我是米罗亚司祭的女儿琳达，为了从伽内夫手中逃出来而女扮男装。但是，却被那些人抓住了……

原来如此。你就是那位米罗亚大司祭的女儿……你没事真是太好了！尼娜大人也一直在担心着你的事情。从今天开始你就和我们在一起……不会再让你遇到什么痛苦的事情了。

不！！我也要战斗　如果父亲托付给我的奥拉魔法书，尼娜殿下允许我使用的话，我就能成为得力的帮手。父亲的仇，我一定要亲手打倒伽内夫。

希妲主动和敌人战车兵搭讪起来

你好啊，格鲁尼亚的战车兵阁下，你是杰克（ジェイク）对吧？

！你是谁？女孩子跑这里来很危险的。而且为什么你会知道我的事情？

我是塔利斯的希妲。你的事情是从这个国家的人那里听来的，一位叫安娜（アンナ）的人，你认识吧？

咦？安娜她还记得我吗？那可真是叫人高兴啊。

她一直在担心着你哦，说你其实是一个很善良的人。

真的吗？嗯。其实我是很讨厌做伤害他国人民的事情。

那么，可否与我们一起并肩作战？打倒格鲁尼亚和多鲁亚，夺回能与别国人民友好相处的世界

…你的话太突然了……嗯……

那样做的话安娜也一定会很高兴的

安娜会高兴……吗？说得也是，我明白了 为了安娜我可以下定决心，安娜，就让你看看我活跃的表现吧。（希妲诱骗的第三人）

尼娜大人，太好消息，帕雷斯的城门压制成功了

呵呵！帕雷斯……帕雷斯啊！。终于能够回家了。

但是，城内现在还处于多鲁亚军的控制下，有许多骑士被囚禁着。

是这样吗……他们是为了祖国，为了人民而战，可以的话真想尽早把他们救出来……马鲁斯，你能想想办法吗？

我明白了，趁敌人增援尚未赶到，一口气攻入城内吧 敌人此时的防备尚不充分，救出他们的可能性应该很高。

拜托你了，马鲁斯

放心交给我吧。

第 12 章

城内的宅居中。

伯亚（ボア）大人，城里似乎很混乱，到底发生什么事了？

嗯……大概是尼娜殿下组织了军队返回这里来了吧。

啊！那是真的吗？那么我们就能得救了。

要安心还太早了，米蒂娅（ミディア）。既然事情都到这地步了，敌人是不可能让我们继续活下去的。到那时没有武器的我们根本就无法抵抗。

可是，伯亚大人，这样一来终于可以把敌人从阿卡尼亚赶出去了。只要这么一想，就算是会死在这里我也不觉得后悔了。

呵呵……还是老样子那么坚强啊。不过要是你死的话，阿斯特里亚（アストリア）会很伤心的。

……我也是，只有他，我真想再见他一面 那是我心中唯一的遗憾……

为了把这份思念变为现实，你一定要努力到最后，绝对不可以轻言放弃。

谢谢你，马鲁斯。我能这样回到帕雷斯全都是托了你的福。

不……这是大家共同努力拼死战斗的结果。只有我一个人的力量是绝不可能来到这里的。

说的是呢……不过，最大的功劳非你莫属了，马鲁斯。那是谁也否定不了的事实。

……谢谢您的赞赏。

作为嘉奖，请收下这把弓吧。这是帕尔蒂亚（パルティア）王家代代相传的三种武器之一。

那么重要的东西给我……？可以吗？

当然了，交给你是最合适的 另外还有梅利库尔（メリクル）之剑和格拉迪乌斯（グラディウス）之枪留传下来，但已经被敌人带走了，真是抱歉 要是蕴含伟大力量的王家武器都在的话，你们战斗也能更加轻松吧……

非常感谢，尼娜殿下，现在只要有这份心意就已经足够了。总有一天，我会把其它 2 件武器也拿回来。打倒多鲁亚，我以这个来起誓。

第 12 章外传

霍鲁斯（ホルス），听说反乱军夺回首都帕雷斯了。那个该死的阿卡尼亚的小姑娘……果然不该让她活下来。格鲁尼亚的卡缪（カミュ）不知会说什么。

……

嗯？你怎么了，霍鲁斯（ホルス）？该不会是在想可以回到祖国去了吧……要是你敢背叛的话，这片土地上的你的子民们会怎样——

我知道！我早已不是阿卡尼亚的骑士了。自从我向多鲁亚投降之后，早就做好了总有这样一天来临的觉悟。

迪伽尼拉：那样就好。那么就率领士兵前去讨伐反乱军吧，为了你那些重要的子民们……

霍鲁斯：听好了，直到敌人自己攻过来为止我们都不能前进一步。

马鲁斯：霍鲁斯阁下！我是阿里提亚的马鲁斯，可否请您收起武器。

霍鲁斯：尼娜殿下……她没事吗？

马鲁斯：是的，现在正在战场后方、她很担心你的事。

霍鲁斯：是吗……那样的话那天在帕雷斯殉难的骑士灵魂也可以得到安息了。那么马鲁斯王子，请举起剑。

马鲁斯：霍鲁斯阁下！为什么……

霍鲁斯：我是背叛祖国的人，在这里只有战斗这条路。尼娜殿下回到了帕雷斯，阿卡尼亚就可以再度复兴了。那样一来我就再也没有遗憾了。

霍鲁斯死亡的情况

马鲁斯：尼娜殿下，西方镇压完毕了。

尼娜：霍鲁斯呢，他怎么样了？

马鲁斯：很遗憾……

尼娜：是这样吗……马鲁斯，我果然还是不能相信霍鲁斯是出于本意而背叛了阿卡尼亚。

马鲁斯：我也是这么认为。我猜大概是他的领民被当作人质，受到要挟吧。

尼娜：霍鲁斯一定是为了保护领民才向多鲁亚投降的……可是，这样的话后世只会将他当成一个背叛者吧。即使是为了守护子民，恐怕也很难将“背叛”这个污名抹去吧。马鲁斯，这个词所带的价值到底是什么呢……

霍鲁斯生存的情况

霍鲁斯：你说迪伽尼拉(デジャニラ)被打败了吗?全军，放下武器！我们已经没有继续战斗的必要了！这样终于可以结束了……

霍鲁斯：干得漂亮，马鲁斯王子。我不会再抵抗，无论怎么处置我都没关系，只是肯请你善待我的部下跟子民们。

村人：请，请等一下！

士兵：喂，站住！…真是非常抱歉，这个人说什么都想进来……

马鲁斯：没关系，你有什么事吗？

村人：霍鲁斯大人是为了保护我们才被迫向多鲁亚投降的　是多鲁亚威胁霍鲁斯大人说要是敢忤逆的话，就放火把所有村庄烧毁。所以……

霍鲁斯：不要说了

村人：可是霍鲁斯大人……

霍鲁斯：无论有什么样的理由，背叛就是背叛。我已经玷污了阿卡尼亚骑士的名誉。那样的罪孽万死难赎。如果可以的话，我希望能像骑士那样死去……

尼娜：不，那样是不行的

霍鲁斯：!! 尼娜殿下……

尼娜：好久不见了，霍鲁斯。正像你说的，玷污了阿卡尼亚骑士的名誉万死难赎……不，比那还要严重。

霍鲁斯：尼娜殿下，你在说什么啊……

尼娜：因此，我不会给予你像个骑士般的死法。你要活着，一点一点洗清自己的污名。

霍鲁斯：!! 什么……要我活下去？

尼娜：你是为了守护子民做了自己力所能及的事情，那是值得夸奖的。可是，你死在这里的话就只会留下背叛者这个污名而已。你难道想让遵从你的部下们也这样背负背叛者的污名而活着，即使是那样你也不在乎吗？

霍鲁斯：……那个……

尼娜：从今以后你要用行动证明你并没有做错。那样做才对得起相信你而不幸死去的人们……只有这样才能证明之前的背叛其实是有价值的不是吗？

霍鲁斯：尼娜殿下……

尼娜：活下去，共同战斗，跟我们一起、我不允许你去死，知道了吗，霍鲁斯。

霍鲁斯：是　遵从尼娜殿下的御意

第十章 プリンセス・ミネルバ

我方初期

マルス

任意 14 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场上)

はがねの剣	875G
はがねの槍	980G
はがねの斧	700G
はがねの弓	770G

武器屋(战场下)

手槍	750G
ぎんの斧	1600G
手斧	540G
ハンマー	1100G

道具店

扉のカギ	500G
はね橋のカギ	900G
きずぐすり	360G
圣水	600G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ペガサスナイト	5	20	12	2	75	6	手槍(1-2)
1	ペガサスナイト	5	20	14	3	86	5	はがねの槍(1)
2	ドラゴンナイト	1	24	14	3	96	8	てつの槍(1)
1	僧侣	5	18	–	–	–	6	ライブ(1)
2	アーマーナイト	5	22	13	1	93	1	てつの槍(1)
1	アーマーナイト	7	24	17	2	84	0	はがねの槍(1)
1	盗贼	9	21	8	2	104	10	てつの剣(1)
1	勇者	1	26	16	6	92	13	アーマーキラー(1)
2	アーチャー	7	20	14	2	84–85	4	はがねの弓(2)
1	スナイパー	1	28	20	10	110	11	ぎんの弓(2)
2	ソシアルナイト	5	21–22	12–13	1–2	93–94	7	てつの槍(1)
1	ソシアルナイト	5	21	15	1	93	6	はがねの剣(1)
1	ソシアルナイト	7	22	14	2	74	8	手槍(1–2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ジューコフ	ジェネラル	3	31	17	1	72	5	手槍(1–2)はがねの槍(1)
ミネルバ	ドラゴンナイト	1	24	27	3	104	15	オートクレール(1)
マリア	シスター	3	17	–	–	–	3	ライブ(1)

■ 敌方援军(第 6 回合 & 第 10 回合登场,共 2 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	アーマーナイト	5	21–22	13–14	1	93	1	てつの槍(1)
4	ソシアルナイト	5	21–22	14–15	1–2	93–94	5–6	はがねの剣(1)
1	ホースメン	5	27	14	4	88	9	はがねの弓(2)
1	ホースメン	1	24	14	3	87	8	はがねの弓(2)

攻略要点

本关依然需要派出盗贼出战,有许多需要打开的门和宝箱存在。本关又会碰上敌人的飞龙骑士团,可以使用弓箭的职业别忘了派出来。另外,如果想进入 12 章外传的话,从本关开始就别忘了派一些炮灰去送死。

本关可以说得两个同伴,首先让盗贼打开门,可以用主角说得マリア加入,マリア加入之后再让主角和ミネルバ对话就可以说得ミネルバ。

开战之后,全员迅速向下移动,迎击下方的骑兵队,盗贼和主角则尽快进入城内准备营救マリア。敌人龙骑士团会从上方向右移动,暂时无法进城,因此先不用管他们。进城之后,优先击破敌人盗贼,夺回サンダーソード。第六回合,地图右上角会出现 8 人援军,同时ミネルバ也会返回右上角待机 我方进城之后安排一个高防御力角色堵在门口,后面放弓箭手进行支援,如此可将从右上角过来的飞龙骑士团以及敌援军的骑兵一个个击破 同时,主角和盗贼前往牢房说得マリア,随后再让主角说得在右上角待机的ミネルバ。

本关的武器屋里有手枪和手斧这种射程 1-2 的武器,别忘记买上几把,另外道具店里还有可增加魔防的圣水。敌 BOSS 初期装备只有 1 格射程,可以抓住机会以魔法攻击,随后再用对重甲系特效武器解决战斗。

第十一章 ノルダの市场

我方初期

マルス

任意 13 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场左)

はがねの剣	875G
はがねの枪	980G
はがねの斧	700G
はがねの弓	770G

武器屋(战场右)

ぎんの剣	2000G
レイピア	1120G
ぎんの枪	2200G
手枪	750G
手斧	540G

道具店(战场左)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G

道具店(战场右)

ライブ	800G
リライブ	1280G
扉のカギ	500G
きずぐすり	360G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
6	佣兵	6	20	13–14	4	99	8–9	はがねの剣(1)
1	佣兵	5	19	11	4	109	11	てつの剣(1)
2	ペガサスナイト	6	21	13	2–3	75–76	8	手枪(1–2)
1	マムクート	3	23	25	3	91	6	火龙石
1	スナイパー	1	28	18	30	95	11	キラーボウ(2)
2	ソシアルナイト	6	22	14	1–2	73–74	7	手枪(1–2)
2	ソシアルナイト	6	22	13	2	94	7	てつの枪(1)
1	シューター	1	20	17	0	51	0	ストンヘッジ(3–10)
1	シューター	3	22	10	0	81	4	サンダーボルト(3–10)
1	盗贼	6	19	8	1	103	9	てつの剣(1)
1	ホースメン	2	25	11	3	97	10	てつの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ジエイク	シューター	1	20	17	0	82	3	クインクレイン(3–10)

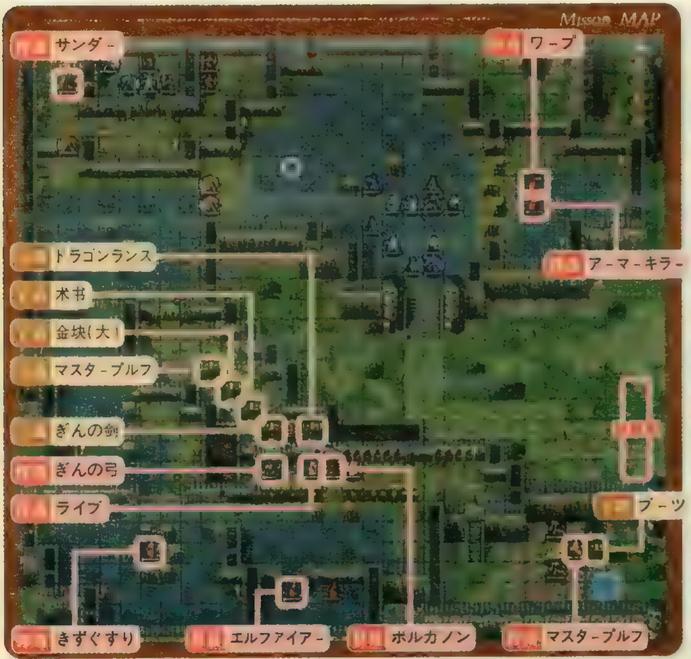
攻略要点

本关会首次遇上敌人的大型守城弩，射程高达 3–10 格，我方飞行单位基本上会被秒杀，所以本关还是不要派出飞行单位了。由于本关需要用女主角シーダ说得ジエイク，所以在战前整备时建议让シーダ转职为其他职业(推荐转为シスター，升级时可以提升魔防)。

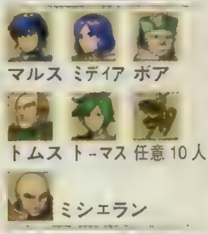
战斗开始后，敌人两名飞马骑士会直接飞到下方攻击，安排弓箭手迎击即可。另外，强烈建议开启敌人大型弩的攻击范围，我方移动的时候不要轻易进入敌人射程内。主角带领大部队先前往地图右下，消灭所有佣兵，顺便也把敌人的盗贼击破，保护村庄安全。主角访问村庄可以得到同伴リンダ，是非常强力的魔法师，同时还要访问アンナ所在的民家，以便之后说得ジエイク。リンダ加入之后，可以安排她去斗技场练一下级，不过还是要千万注意安全。地图上除了斗技场之外，还有两个道具店和两个武器店，里面有不错的道具，记得派人去购买。

向上方进攻的时候，仍然要小心敌方大型弩的攻击范围，先派高防御力、高机动力的骑士一口气突到大型弩周围 2 格以内快速击破。要十分小心敌人中拿必杀弓キラーボウ的狙击手和可变身为火龙的マムクート，最好能一个一个引出来单独消灭。最后シーダ前去说得ジエイク的途中也要当心，建议在这之前利用记录点存盘一下。如果实在不行，也可以用传送杖直接把シーダ传到ジエイク身边。

第十二章 アカネイア・パレス



我方初期



武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场)

てつの剣	400G
はがねの剣	875G
ぎんの剣	2000G
キルソード	1500G
アーマーキラー	1000G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	魔道士	5	17	12	1	92	2	サンダー(1-2)
1	魔道士	7	18	15	1	83	1	エルファイアー(1-2)
1	魔道士	3	17	10	1	102	2	ファイアー(1-2)
2	アーチャー	7	20-21	14	2	84-85	4	はがねの弓(2)
3	アーマーナイト	7	23-24	17	2	84	0	はがねの槍(1)
1	マムクート	5	22	25	4	93	8	火龙石(1-2)
1	ジェネラル	1	31	18	3	86	5	はがねの槍(1)てつの弓(2)
1	スナイパー	3	30	24	10	111	11	ぎんの弓(2)
1	僧侣	7	18	–	–	–	6	ライブ(1)
1	僧侣	7	19	–	–	–	6	リライブ(1)
1	盗贼	7	20	9	2	104	10	てつの剣(1)ワープ(1)
1	盗贼	5	19	7	1	103	7	てつの剣(1)アーマーキラー(1)
2	ソシアルナイト	7	22-23	13	2	94	7-8	てつの槍(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ボーゼン	司祭	1	22	17	0	76	11	ボルガノン(1-2)
ヒムラー	パラディン	1	22	23	3	102	11	ぎんの槍(1)

■ 敌方援军(第 3、5、7、9 回合登场,共 4 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ソシアルナイト	7	22-23	16	2	84	5	はがねの槍(1)
1	ホースメン	2	25	14	4	88	8	はがねの弓(2)

攻略要点

本战又是城内战，有不少大门和宝箱，因此建议带盗贼出战。本关敌人掉落道具和宝箱道具超多，而且不乏珍贵道具，特别是两个转职道具マスタ-プルフ,一定要拿到。

开战之后先派人把右边两个盗贼消灭，然后以高移动力骑士佩带对重甲系特效武器向左上方全力突进。被关在牢房里的我方角色身上没有任何武器，但是依然会受到敌人弓箭手和魔法师的攻击（真是没有一点人道主义精神）。牢房里最靠里的中间两个位置是安全位置，把 HP 不足的角色换到那两个位置保护起来吧。

剩余步兵系角色如果足够强悍的话,可以在城门口布防,从第三回合开始，地图右侧会陆续出现敌人援军。重甲骑士堵住门口，弓箭手或魔法师在后狙击。救出牢房中的同伴之后,直接安排营救部队向左下移动,敌 BOSSヒムラ－会带着两个骑兵前往此处。ヒムラ－的能力较强,建议用 2 格射程的间接攻击武器进攻。

将四批敌援军全灭之后,就可以分兵一处准备最后的总攻了。在之前别忘记让盗贼把所有宝箱全部开启,另外本关的武器店中有很珍贵的必杀剑キルソード,别忘记购买。

敌 BOSS 旁边的狙击手装备有威力巨大的ぎんの弓,相当讨厌。建议派魔法师和可间接攻击的骑士从下方绕过去,隔墙将他击倒,随后再顺便把 BOSS 身旁的两个僧侣击倒。注意千万不要进入 BOSS 的 2 格射程之内。敌 BOSS 的魔法攻击威力相当大,最好安排魔防较高的女主角上去攻击,如果未能击倒再安排骑士的高威力间接攻击补充。

最后,如果想进入十二章外传,必须保证过关时我方全员数量小于或等于 15 人(包含主角在内)。本关加入的几名同伴,除了圣骑士ミディア,其他四人基本上没有保留的必要了。

第十二章外传 里切りの持つ价值は

我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

攻略要点

本关总体难度不高，只要注意敌人的三个魔法师，优先击破即可。敌 BOSSホルス可以成为同伴，只要本关过关的时候ホルス生存就能自动加入。ホルス会守在桥头，我方部队最好不去招惹，从右侧绕过去直接击倒デジャニラ后制压城池就行了，否则ホルス的实力会对我方角色造成很大的威胁。从第七回合开始，敌方援军会陆续登场，想获得更多经验值的话不妨分兵等在敌援军出现地点附近狙击。

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	アーマーナイト	7	23-24	15	2	74	2	手枪(1-2)
2	アーマーナイト	7	23-24	16	2	84	0	はがねの枪(1)
5	ソシアルナイト	7	22-23	13-14	2	94	7-8	てつの枪(1)
1	ソシアルナイト	5	21	13	1	93	7	てつの枪(1)
1	魔道士	5	18	11	1	92	2	サンダー(1-2)
1	魔道士	3	17	8	0	101	2	ファイアー(1-2)
1	魔道士	7	18	14	1	83	2	エルファイアー(1-2)
1	マムクート	5	22	25	4	93	8	火龙石(1-2)
2	アーチャー	7	20	14	2	85	4	はがねの弓(2)
1	スナイパー	3	28	21	10	111	12	ぎんの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
デジャニラ	パラディン	1	24	19	3	92	11	はがねの枪(1)
ホルス	ジェネラル	3	32	25	6	100	11	はがねの枪(1)

■ 敌方援军 1(第 8、10 回合登场，共 2 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	海贼	7	23	15	1	82	7	てつの斧(1)

■ 敌方援军 2(第 10、12、14 回合登场，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	海贼	7	23	15	1	82	7	てつの斧(1)
1	海贼	7	24	18	1	72	5	はがねの斧(1)

■ 敌方援军 3(第 12、14、16 回合登场，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	海贼	7	23	18	1	72	5	はがねの斧(1)

■ 敌方援军 4(第 14、16、18 回合登场，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	7	23	16	2	84	5	はがねの枪(1)

第13章

尼娜：格鲁尼亚的战车队……是支强敌

马鲁斯：但是要夺回阿里提亚这一战是无法回避的

尼娜：不过，马鲁斯，不可以太胡来了。要知道人们的希望都背负在了你双肩上。

马鲁斯：请放心，尼娜殿下。虽然敌人能进行广范围的攻击，但是一旦快速拉近距离的话，它就会变得很弱了，绝对有打赢的机会！请您看着我的作战吧！

米蒂娅在战场上遇到了阿斯特里亚。

米蒂娅：阿斯特里亚！你怎么会在这种地方……

阿斯特里亚：米蒂娅？这不是米蒂娅吗？你平安无事真是太好了……我很想念你

米蒂娅：啊对了……阿斯特里亚你还什么都不知道吧？阿里提亚军队的到来使帕雷斯得以解放　我们人质也全部获救了，现在正和阿里提亚一起并肩战斗。所以，你已经没有必要再帮助敌人了。

阿斯特里亚：那么，又可以拿多鲁亚当对手了吧。

米蒂娅：嗯，从今以后我们又可以在一起了。我……我绝对不会再离开你了！

阿斯特里亚：米蒂娅……这么长时间没见……

米蒂娅：哎！？怎么了？……阿斯特里亚？

阿斯特里亚：哈哈……总觉得，你越来越……有女人味起来了呢，米蒂娅

马鲁斯访问村庄遇到了一名战车兵

贝克：啊，马鲁斯王子是吧。我是迪尔的战车兵贝克(ベック)，因为战败而潜藏在这个村子里。得知你们将要过来，我已经为再度参加战斗做好了准备。请一定要让我加入，敌人的战车就用我的雷电战车来击破！

尼娜：你辛苦了，马鲁斯。真是漂亮地把格鲁尼亚的战车队给击溃了呢。

马鲁斯：嗯……

尼娜：你怎么了？好像没精神的样子……

马鲁斯：……战斗中，我从这个国家的人民口中获悉，"其实格鲁尼亚也有许多想跟阿里提亚一起战斗的人"我因为失去父王，祖国，所以对格鲁尼亚和格拉非常憎恨，却没有去深入想想对方自己也有类似的遭遇……

尼娜：……你不再憎恨他们了吗？

马鲁斯：不，我觉得……并不是那样。那时候的痛苦和悔恨，就算想忘掉也不可能。只是，单纯的怨恨的话，我可以确定没有了。

尼娜：人民和国家都有各自的常理。我这么说也许会被认为是对这个时代太天真了，虽然大家是处于敌对状态，但也应该站在敌人的角度上去看问题……

第14章

骑士兵：吉奥鲁陛下，同盟军攻入我国了、

吉奥鲁：什么同盟军！你这蠢货、为什么不叫反乱军！

骑士兵：可是，非常抱歉　因为最近大家都称呼为同盟军了……

吉奥鲁：蠢货！他们可是四处聚集起来的反乱军，根本不够资格叫什么同盟军。不过没想到那个小鬼居然活着回来了。而且还得到了炎之纹章，率领着阿卡尼亚方面的全部军队……不管怎么说，这样下去这里可就危险了。喂，向多鲁亚帝国寻求援军的结果怎样了？

骑士兵：预计飞马骑士部队很快就会到达我们这里

吉奥鲁：区区飞马骑士！那种东西能打倒他们吗！快叫他们把卡缪的黑骑士团或者米歇尔的龙骑士团借给我！可恶！为什么只有我会这么狼狈！

吉奥鲁：当初说服我背叛阿里提亚王国的人可是那个伽内夫啊、想过河拆桥吗？老夫还不想死啊、你知道吗，喂……！

骑士兵：是，是……

飞马三姐妹中的卡丘娅和帕欧拉在战场上找到了马鲁斯(米内露芭死亡的情况)

卡丘娅：马鲁斯大人，好久不见了，我是卡丘娅。米内露芭殿下虽然现在已经不在同盟军了，但是她的精神仍然与马鲁斯大人一起作战。我为了继承米内露芭殿下的遗志留在了这里。我会很努力的，请让我一起战斗。

帕欧拉：马鲁斯王子，初次见面，我是白骑士团的帕欧拉，跟妹妹卡丘娅两人一起逃离了玛凯多尼亚军队。玛凯多尼亚王女米内露芭殿下她真正忧心的是陷落在多鲁亚手中的祖国的未来前程，她一心想要恢复玛凯多尼亚原来的面貌。在没有了米内露芭殿下的现在，我想要继承她的遗志继续战斗下去。但是遗憾的是，我们的妹妹艾斯特自从去了格鲁尼亚之后就没有回来了，要是加上她，我们姐妹三人就可以发挥更大的力量……

马鲁斯：格拉城的制压终于完成了。

尼娜：辛苦你了，接下来终于要回到马鲁斯的祖国，阿里提亚了呢。

马鲁斯：是。这是我一直期望的，但……

尼娜：难道发生什么问题了吗？

马鲁斯：……法尔西昂还没有找到。

尼娜：法尔西昂？那把神剑法尔西昂就在这里吗？

马鲁斯：是的。是父皇军队的幸存者告诉我的，父皇柯内利亚斯(コーネリアス)被打倒后，法尔西昂就落在了格拉军手中。如果想和多鲁亚的暗黑地龙梅迪乌斯战斗，法尔西昂是必须的……

莫罗多夫：马鲁斯王子！

马鲁斯：怎么样，找到了吗？

莫罗多夫：没有找到。我们已经把城内所有地方都搜寻过了，可还是……

马鲁斯：是吗……

莫罗多夫：不过我们审问了被俘士兵，大体上可以猜到一些。看来它应该是被伽内夫拿走了。

尼娜：伽内夫？那法尔西昂岂不是……

马鲁斯：应该，就在伽内夫身处的魔道之国卡达因吧……虽然阿里提亚就在眼前了，但是很遗憾，看来我们还必须先去一趟卡达因才行。

第15章

伽内夫：什么？阿卡尼亚的残党向我的国家发动进攻了？桀桀桀……那些傻瓜，什么都还不知道呢。只要有这个玛弗(マフー)在，我就是永远不灭的。白之贤者啊，你已经无法妨碍到我了。只要古代神殿拉曼(ラーマン)的光之女神在我手中，星之光就无法笼罩我的黑暗。

战斗中，伽内夫突然决定撤离

伽内夫：阿里提亚的王子啊，真是遗憾，我可不能老在这当你的对手。要是想要得到法尔西昂的话，就到特贝(テーベ)来取吧。

马鲁斯：结果，法尔西昂还是没找到……

卡托：……马鲁斯……马鲁斯王子……

马鲁斯：！是谁！

卡托：我是卡托(ガトー)，现在是在玛凯多尼亚用魔法跟你交流

马鲁斯：卡托……就是白色贤者卡托大人吗？

卡托：……确实也有那么称呼我的人。现在仔细听我说，就如你预料的那样，法尔西昂就在伽内夫身上。只要有玛弗和法尔西昂在，他认为就算是多鲁亚轻易也不敢拿他怎么样。然后，总有一天他会让多鲁亚臣服于他，替他占领整个世界。

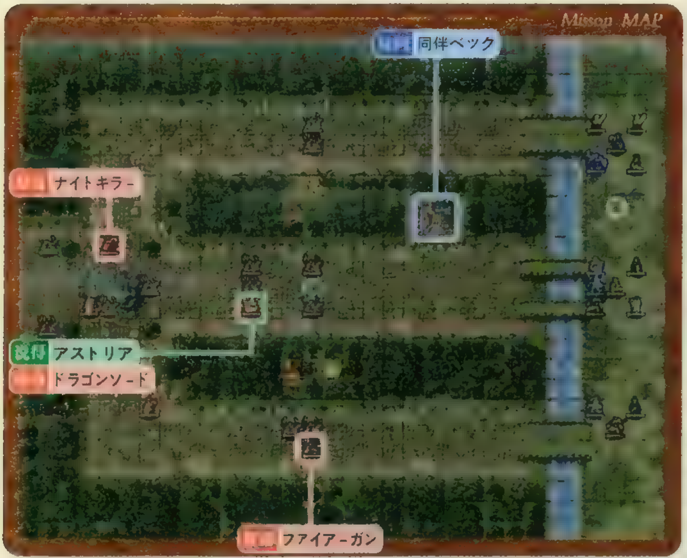
马鲁斯：……那个叫“玛弗”的魔法有那么厉害吗？

卡托：嗯。玛弗的持有者，普通的攻击是无法对他造成伤害的。从前我就一直把它作为禁断之魔法严加管理，但是没想到，和米罗亚一起同为我徒弟的伽内夫居然会把它偷走。正因为如此才会造成现在这种局面，给你们带来了这么多麻烦。因为我的疏忽才使玛弗丢失，我要向你道歉。现在我就是为了要告诉你破解玛弗的方法才联系你的。

马鲁斯：请问是什么方法？

卡托：星光爆破(スターライト·エクスプロージョン)，只要有这个咒文，就能打破玛弗的暗之加护。但是，要制作这个光之魔法，需要光和星的宝石(光＆星のオーブ)。听好了，马鲁斯，你要拿光之宝石和星之宝石到我这里来，那样才能制作唯一能破解玛弗的咒文……星光爆破。

第十三章 グルニアの木马队



我方初期

マルス

任意 13 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场)

はがねの剣	875G
はがねの槍	980G
ぎんの槍	2000G
はがねの斧	700G
はがねの弓	770G

敌方资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	シューター	1–3	20–22	15–16	0	91	0	ファイアーガン(3–10)
5	シューター	1–3	20–22	18–20	0	51	0	ストンヘッジ(3–10)
4	シューター	1	20	15–17	0	81	0–2	クインクレイン(3–10)
1	シューター	1	20	10	0	81	1	サンダーボルト(3–10)
1	盗贼	7	19	8	2	104	9	てつの剣(1)
1	盗贼	7	20	8	1	103	9	てつの剣(1)ナイトキラー(1)
1	僧侣	7	18	–	–	–	5	リライブ(1)

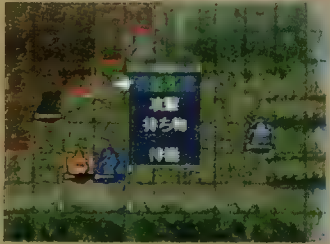
■BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
キガッシュ	シューター	5	26	25	1	73	3	エレファント(3–10)
アストリア	勇者	1	26	22	7	115	15	ぎんの剣(1)ドラゴンソード(1)

攻略要点

本关敌人共有 12 台大型守城弩,攻击范围几乎覆盖整个战场,因此我方所有飞行系角色都要更改职业,尽量换为防御力较高或者移动力较高的职业。本关需要带可以使用回复杖的职业出战,尤其是那个可以不限距离回复的リブロー更是关键时候的保命手段。

我方分三路突进攻击敌人大型弩,注意不要让魔法师等防御弱的职业进入敌人攻击范围内,最好能按 A 键打开敌人攻击范围来决定我方的移动位置。突入攻击的我方角色防御应在 10 以上,HP 应超过 25,并配备回复药,以免出现危险。靠近守城弩之后立刻用最强武器发动攻击。中路和上方敌人有两个守城弩还可以移动,建议优先击破。



中路敌人最多,因此需要集结最多的兵力。敌人的勇者アストリア可以用ミディア说得为同伴,不过在说得的时候要小心ミディア的安全。此外,中路还有一个村庄可以访问,敌人两个盗贼也会前去破坏村庄,注意击破。主角访问村庄之后可以获得同伴ベック,这名同伴的能力强于之前的ジェイク,推荐使用。

消灭上中下三路的敌人后,就可以攻击 BOSS 了,建议让三路大军同时进攻,先击破 BOSS 附近的其他大型弩,随后再集中消灭 BOSS。因为 BOSS 攻击力相当高,所以建议在总攻前记录一次。

第十四章 悲しみの大地·グラ

我方初期

マルス

任意 13 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场)

アーマーキラー	1000G
ぎんの槍	2000G
ナイトキラー	1200G
はがねの弓	770G
ぎんの弓	2100G

道具屋(战场)

サンダー	420G
ライブ	800G
扉のカギ	500G
きずぐすり	300G
圣水	600G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	シューター	3	21	21	0	51	1	ストンヘッジ(3-10)
2	アーマーナイト	7	23-24	15	2	74	1	手枪(1-2)
1	アーマーナイト	7	23	14	1	93	2	てつの槍(1)
1	アーマーナイト	7	24	17	2	74	0	ナイトキラー(1)
1	アーマーナイト	7	23	17	2	84	0	はがねの槍(1)
1	アーマーナイト	11	27	23	2	100	2	ぎんの槍(1)
3	アーチャー	7	20-21	14-15	2	84-85	4-5	はがねの弓(2)
2	アーチャー	7	20-21	15	2	75	3-4	ロングボウ(2-3)
1	僧侣	12	20	-	-	-	7	リザーブ(∞)
1	僧侣	7	18	-	-	-	6	リライブ(1)
2	ソシアルナイト	7	23	16-17	2	84	5-7	はがねの槍(1)
2	ソシアルナイト	7	23-24	13-14	2	94	8	てつの槍(1)
1	スナイパー	3	30	23	10	110	11	ぎんの弓(2)
1	盗贼	9	21	8	2	104	10	てつの剣(1)
1	盗贼	7	20	8	1	103	9	てつの剣(1)ぎんの剣(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ジオル	ジェネラル	5	34	25	1	98	6	ぎんの槍(1)キラーボウ(2)

■ 敌方援军 1(第 8、9、10、12、13、14、15 回合登场,共 7 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ペガサスナイト	7	21	12	3	76	7	手枪(1-2)
1	ペガサスナイト	7	22	14	2	85	6	はがねの槍(1)

攻略要点

本关在安排出击角色时,记得将飞行系角色排在地图最左方,这样开战之后就可以直接攻击敌人的大型守城弩。另外建议带出我方的大型弩,这样可以攻击敌人地图左边的弓箭手群。我方建议将一、两名强力角色转职为海贼或勇者,这样可以跨河直接前往地图右下角。

消灭敌人守城弩之后,可以过河的角色迅速过河向地图右下移动,敌人盗贼在第四回合时会到达宝箱位置,我方需要在敌人盗贼脱出地图前拦截。如果我方盗贼实力够强的话,也可以安排盗贼过河截击。由于宝箱附近有敌人强力狙击手存在,飞行单位务必小心。另外一边,由主角带领大部队从左侧小道绕至地图下方,注意多安排会间接攻击的角色攻击敌人弓箭手。敌人弓箭手中有两名装备有长弓,射程达到 3 格,要小心。

第五回合,飞马三姐妹中的カチュア和パオラ在地图左下登场,只要派主角前往,自动就能说得她们成为同伴,不用担心会被攻击。之后记得访问村庄,可获得强力魔法书トロン。

从第九回合开始,地图左下角开始出现敌援军,由于全部是飞马骑士,所以我方弓箭手和守城弩在这里伏击可以获得相当好的效果。

本关宝箱可得到シルバーカード,效果为商店所有物品半价,一定要拿到,顺便再到战场商店中买几把特效武器。注意シルバーカード必须带在身上才能发挥效果。敌 BOSS 实力很强,建议趁 BOSS 没有装备弓箭的时候以魔法攻击,随后再派高攻击力角色解决战斗。

第十五章 魔道の国カダイン

我方初期

マルス

任意 15 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场左)

キルソード	2000G
アーマーキラー	1000G
レイピア	1120G
手槍	750G
ナイトキラー	1200G
手斧	540G

武器屋(战场右)

キルソード	2000G
アーマーキラー	1000G
レイピア	1120G
手槍	750G
ナイトキラー	1200G
手斧	540G

道具屋(左)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G
エルファイアー	1260G
ボルガノン	1690G

道具屋(右)

ライブ	800G
リライブ	1280G
きずぐすり	360G
圣水	600G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	魔道士	7	19	10–11	1	103	4	ファイアー(1–2)
2	魔道士	9	19–20	13	6–7	83–84	3–4	ブリザー(1–2)
2	魔道士	7	18–19	12	6	83	2–3	ブリザー(1–2)
1	魔道士	9	19	12	1	93	4	サンダー(1–2)
1	魔道士	5	18	11	1	92	2	サンダー(1–2)
1	司祭	5	24	11	1	78	1	ウォーム(3–10)
1	司祭	3	23	9	1	92	3	サンダー(1–2)
3	僧侣	7	18–19	–	–	–	5–6	リライブ(1)
1	盗贼	5	18	8	1	103	8	てつの剣(1)リカバー(1)
3	ドラゴンナイト	3	25–26	15–16	3	76	8–9	手槍(1–2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ガーネフ	ソーサラー	15	34	21	2	80	16	マフー(1–2)

■ 敌方援军 1(第 5、6、7、8、9、10 回合登场，共 6 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	魔道士	7	19	10	1	103	4	ファイアー(1–2)

■ 敌方援军 2(第 8、12、14 回合登场，共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ドラゴンナイト	3	26	16	3	76	8	手槍(1–2)

■ 敌方援军 3(第 10、13 回合登场，共 2 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	魔道士	7	18	12	6	82	3	ブリザー(1–2)

攻略要点

本关敌人以魔道士为主，因此我方最好派出魔防高的职业，如飞马骑士、圣骑士等出战。我方大型弩建议派出，可秒杀敌人飞龙骑士。本关敌 BOSSガーネフ是无敌状态，且魔法攻击相当强劲，必须派我方魔防最高的角色(如女主角或者シスター)堵住中间小岛右侧的桥梁，把ガーネフ挡在外围。注意ガーネフ速度高达 18，我方角色速度必须达到 15 以上才能不被敌人追击。在阻挡ガーネフ的角色后面记得安排使用回复杖的角色随时回复 HP。

敌人飞龙骑士也会向中央小岛攻击，建议在小岛上方安排角色狙击，避免飞龙骑士攻击我方阻拦ガーネフ的角色。我方大型弩可以用クインクレイン超远距离攻击敌人飞龙骑士，直接秒杀。坚守到第六回合，ガーネフ就会撤离战场，此时我方可发动全面反攻。飞龙骑士交给弓箭手对付，魔道士则交给飞马骑士对付，大可分散兵力，连同敌援军一起消灭。守在城门口的敌人司祭魔法攻击范围高达 3–10 格，只能派高魔防的角色硬冲过去击破。本关右下角两个宝箱一定要拿到，另外地图上端的武器店和道具店里也有不少好东西可以买。

第16章

马鲁斯，这里就是你的祖国阿里提亚了吧

嗯，自被多鲁亚占领后已经过去不少日子了。那一天，在姐姐艾丽丝和其他人的帮助下我才能侥幸逃到塔利斯。

……那之后，你姐姐呢？还有你的家人们都怎么样了？

父皇在格拉玛命沙场，母后和姐姐在阿里提亚陷落后一直下落不明。我希望她们一定要好好的活着……这样，就算是落在敌人手里，我也绝对能把他们救出来！

马鲁斯王子，行军准备就绪了。

是么，我知道了。

好，大家，出发了！！为了祖国阿里提亚的自由与和平！！！！

马鲁斯从牢房中救出一名陌生女子。

你好，阿里提亚王子，多谢你的帮助。我的名字叫琦妮(チェイニー)，是从遥远的国度来到这里。因为我们拥有变身成任何人的能力，所以才被多鲁亚要挟成为他们的同伴。但是我绝不会堕落至和恶党同流合污，能得到你的帮助也算是缘分吧，为了打倒他们，我愿意贡献我的力量。今后，还请多多关照。

马鲁斯访问村庄遇到了战士萨姆森。

我是萨姆森(サムソン)，从前曾经获得过剑斗士的荣誉。因为某些原因隐居在这里，如果可以的话请让我助你一臂之力吧。

只是我们和邻村的关系一直都不好，知道王子到访过这里的话，他们应该就会把村门紧闭上了。因此只能放弃邀请圣骑士阿兰(アラン)成为伙伴了。

马鲁斯访问邻村遇到了圣骑士阿兰

我是阿兰(アラン)，从前曾担任过骑士团队长。因为某些原因，现在在这里生活。如果可以的话请让我助你一臂之力吧。不过邻村跟我们的关系从前就很不好，知道王子到访过这里的话，他们肯定会紧闭村门的，因此还是请放弃邀请勇者萨姆森的想法吧。

敌人已经放弃抵抗了！我军获得胜利了！！

恭喜你，马鲁斯。你夺回了祖先传承下来的大地阿里提亚。我代表阿卡尼亚王家表示由衷的祝福

非常感谢。但是现在还不是高兴的时候，城内还没有控制下来。

王子，为了解放王城，请在大家面前说两句吧。

我明白了。

阿里提亚的士兵们，还有，和我一起战斗的勇敢的同伴们！终于，从多鲁亚手中夺回我们祖国阿里提亚的时刻到了。这都多亏你们的鼎力相助，真的是非常感谢。但是，现在城中还有大量敌人在等待着我们，大家，千万别松懈大意！！

第17章

嘿嘿嘿……阿里提亚王子哟，天堂有路你不走，地狱无门你偏要闯进来。好不容易保住的性命居然又特意给我送了过来，真是愚蠢至极！！不过，你还是晚到了一步啊，你母亲利莎(リーザ)早已被我亲手杀死了，而你的姐姐艾丽丝公主也已经送给伽内夫了。那么，嫌命大的小鬼，你就试着来打败我这个梅迪乌斯王手下第一人的莫泽斯(モーゼス)大人看看吧……桀桀桀……

马鲁斯！！怎么了？你的家人……你姐姐呢？

…姐姐……似乎…被伽内夫带走了。

还有，母…母后她，母后她被敌人……

！！怎么会这样……

好不容易…我好不容易走到了这一步……母后却…已经……不在人世了。

而且连姐姐…我也无法夺回来……

马鲁斯……

…马鲁斯王子，可以打扰一下吗？

没关系，出什么事了，莫罗多夫？

因为阿里提亚的解放而欣喜若狂的市民全聚集在宫外了。说无论如何都想见见王子殿下……

是吗……我知道了，现在就去。

马鲁斯……这样好吗？现在还不是沉浸在解放的喜悦气氛中的时候吧。你就派个代理者……

不，那样可不行。今天是祖国解放的纪念日，如果我不亲自去的话，就无法面对为了这一天而死去的同伴们。我不仅仅是马鲁斯，更是阿里提亚的王子！我们走吧，莫罗多夫，大家都在等着呢。

阿里提亚终于获得了解放。受到多鲁亚高压统治而饱受苦难的人们争先恐后地聚集在阿里提亚城内，为这一天的来到互相祝福。接着，率领解放军的马鲁斯王子出现了……

“阿里提亚的光之王子，光明领主马鲁斯万岁！！”人们把最热烈的欢呼送给了他们的英雄。

马鲁斯用微笑回应着大家，心里却在拼命压抑着悲伤的现实……

第 17 章外传

达克特鲁(ダクティル)大人，那个魔道士带上来了。

嗯，辛苦了

…切……

怎样啊，现在总该同意协助我们了吧？

…我拒绝，你死心吧。

什么！不过是个流浪魔道士而已，你以为自己是谁！来人哪！给我搜这家伙的身，然后随便丢一边去

……怎么样？他身上有没有发现什么好东西？

全身都搜遍了，只发现了魔法书和一个戒指……

戒指？在哪里？我看看。

！等一下……还给我……那是……阿谢拉(アーシェラ)的……

唔，你想干什么！

混蛋！快把手从达克特鲁大人身上拿开！

…呜……！拜托你……还给我……把那个戒指……

混蛋！放开！把你那肮脏的手挪开！

……啊……

来人，快把他带下去！

是！

哼，一个这么寒酸的戒指……嗯？戒指，有了……

带上来了。

喂，告诉你，要还你戒指也不是不可以。

！！

只要你去跟同盟军战斗，好好干的话就会考虑把戒指还给你。

……赤手空拳怎么战斗

唔？……说得也是，那就把魔法书还给你。但是，你应该知道要是敢背叛我会有什么下场吧。

……没办法，总之就先假装服从吧……

马鲁斯王子！格鲁尼亚留下了许多军备资金就这样撤退了。有了这些资金我们就可以进行更多调动了。另外，根据侦察报告，被称为大陆最强的格鲁尼亚黑骑士团似乎已经出动了……在与他们交锋前请务必作好充分的准备。

你就是马鲁斯王子吗？

……你是？

我叫艾茨尔(エッツエル)，是旅行中的魔道士。请原谅我的唐突，因为我想向你说声感谢。

感谢我？

嗯，多亏了你我才能取回被格鲁尼亚那群人夺走的戒指 谢谢你。

……这戒指对你很重要吗？

这是我妻子的遗物，因为被卷入了格拉对阿里提亚的战争，她……

是吗……在那场战争里，我的父亲也牺牲了，我能理解你的心情

这种战乱的时代还会持续下去吗？

不，我一定会让它结束的，所以我才要为此继续战斗

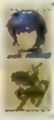
为了结束战争而战吗？真是稚嫩缺少霸气的发言啊，听你这么说似乎有点信心不足的样子。怎么样？要不要让我也加入你们的战斗？

咦？……那样好吗？虽然很高兴能增加战斗力，但是你的妻子不是在战争中……

虽然我讨厌加入军队，但是我也很想早点结束这种令人悲伤的战乱时代。

第十六章 アリテイアの战い

我方初期



マルス

任意 12 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场下)

ぎんの剣	2000G
ぎんの枪	2200G
はがねの斧	700G
ぎんの斧	1800G
はがねの弓	770G
ぎんの弓	2100G

武器屋(战场上)

アーマーキラー	1000G
手枪	750G
ウイングスピア	1120G
手斧	540G

道具屋(战场下)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G
エルファイアー	1260G
ボルガノン	1690G

道具屋(战场上)

ライブ	800G
リライブ	1200G
扉のカギ	500G
きずぐすり	300G

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ドラゴンナイト	6	28	18	3	72	8	ポールアクス(1)
1	ドラゴンナイト	6	28	18	3	76	9	ナイトキラー(1)
1	ドラゴンナイト	6	29	15	3	96	10	てつの枪(1)
2	ホースメン	6	27	14-15	4	89	10-11	はげねの弓(2)
1	ホースメン	8	28	15	24	89	12	キラーボウ(2)
1	ソシアルナイト	10	25	17	3	76	6	ナイトキラー(1)
1	ソシアルナイト	6	22	16	2	74	5	ナイトキラー(1)
1	ソシアルナイト	10	26	16	2	85	8	アーマーキラー(1)
2	ソシアルナイト	8	23-24	14-15	2	75	9	手枪(1-2)
1	ソシアルナイト	8	24	15	2	95	7	はがねの剣(1)
1	盗贼	10	22	9	2	104	12	てつの剣(1)
1	勇者	4	28	13	6	103	14	サンダーソード(1-2)
1	勇者	4	28	23	6	113	14	ぎんの剣(1)
1	パラディン	4	30	23	4	103	12	ぎんの枪(1)
1	ジエネラル	2	32	18	3	86	5	はがねの枪(1)
1	僧侣	8	19	-	-	-	6	リザーブ(∞)

■BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ホルサード	ジエネラル	7	37	22	22	89	7	キラーランス(1)キラーボウ(2)
チェイニー	コマンド	1	18	-	-	-	12	てつの剣(1)

■敌方援军(第11、14、17回合登场,共3批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ホースメン	8	29	15	4	89	11	はがねの弓(2)
1	ホースメン	10	30	20	4	104	12	ぎんの弓(2)
1	ソシアルナイト	8	23	15	2	95	7	はがねの剣(1)
1	ソシアルナイト	8	24	13	2	95	8	てつの枪(1)
1	ソシアルナイト	10	26	15	3	76	9	手枪(1-2)
1	アーマーナイト	8	24	14	2	94	1	てつの枪(1)

攻略要点

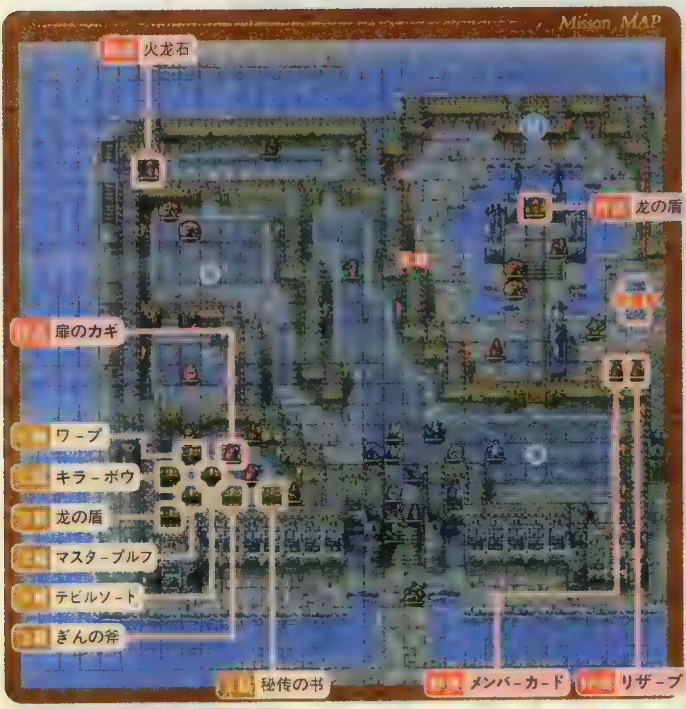
开战之后兵分两路，先派高机动力单位向左移动到村庄附近，敌人盗贼会在第五回合到达，需要优先击破。其他单位在原地待机，等敌人三名龙骑士上来攻击，用弓箭手招呼他们即可。消灭龙骑士后，主角带领几名特攻角色向右攻打牢房，之后让主角和チェイニー对话可令她成为同伴。注意牢房下方的勇者装备有魔法剑サンダーソード，

要小心。同时,我方大部队全员向左移动,在村庄附近集结,迎击主动前来的敌军。

主角等人营救出チェイニ－后,建议从上方原路返回到村庄处和我方大部队汇合、地图上有两个村庄,分别对应两名同伴,左侧村庄是圣骑士アラン,右侧村庄是勇者サムソン。圣骑士アラン初期能力较低但成长率不错,且装备有必杀枪キラ－ランス;勇者サムソン则正好相反,初期能力不错但成长率不高。这两人只能获得其中一个,大家自行选择吧。

从第十一回合开始,地图上方四个砦和 BOSS 所在小岛上的两个砦会出现敌人援军,我方守在左上方迎击即可。注意敌援军中有弓骑兵,我方飞行系单位要小心了。敌人弓骑兵的经验值很高,我方还没转职的角色可以通过击倒弓骑兵获得大量经验值。敌 BOSS 两把武器都是必杀系,默认装备是枪,所以建议直接用魔法进行间接攻击。

第十七章 スタ－ロ－ド·マルス



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	400G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイア－	300G
ライブ	800G

秘密商店

キルソ－ド	1500G
ドラゴンソ－ド	1200G
キラ－ランス	1800G
ドラゴンランス	1350G
キラ－アクス	1400G
ポ－ルアクス	1050G
キラ－ボウ	1600G
ロングボウ	2000G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	魔道士	8	19	11	1	103	4	ファイア－(1-2)
2	魔道士	8-10	19	15-16	2	84	2	エルファイア－(1-2)
1	魔道士	8	19	19	1	73	2	ボルガノン(1-2)
2	盗贼	10-12	22	9	2	104-105	11-12	てつの剣(1)
1	スナイパ－	4	31	18	30	96	12	キラ－ボウ(2)
1	スナイパ－	4	30	18	10	96	12	はがねの弓(2)
1	勇者	4	28	19	6	82	14	はがねの斧(1)
4	ア－マ－ナイト	8-10	24-26	15	2	74-75	1-2	手枪(1-2)
2	マムク－ト	12	29	28	6-7	98-99	13-14	火龙石(1)
1	司祭	4	27	11	3	106	6	ファイア－(1-2)リザ－ブ(∞)
1	司祭	4	27	13	8	86	5	ブリザ－(1-2)リザ－ブ(∞)
1	司祭	4	27	12	3	81	2	ウォ－ム(3-10)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
モ－ゼス	マムク－ト	15	29	22	3	92	5	魔龙石(1)

■ 敌方援军(我方进入右侧区域后连续 10 回合出现,每次 2 人)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ア－マ－ナイト	6	22	15	1	73	1	手枪(1-2)
1	ソシアルナイト	8	24	15	2	95	8	はがねの剑(1)

攻略要点

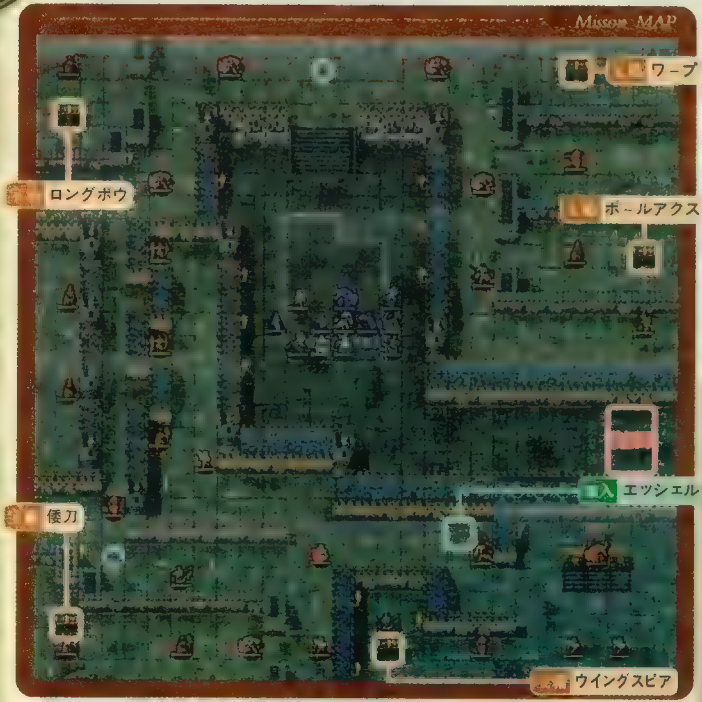
本关有很多宝箱,因此我方盗贼必须出战。

地图左侧有大量宝箱,敌人盗贼一开始就在宝物库中,所以开战后先派骑兵队和盗贼先向左侧移动抢夺宝箱吧。敌人的マムク－ト能力很强,我方进攻时建议多采用 2 格距离的间接攻击或使用对龙族特效的武器。我方角色经过左侧狭窄走廊的时候要注意不能帖着左边墙壁,否则敌人装备有必杀弓的狙击手会给我方造成很大威胁。

地图右侧的大门暂时不要打开,我方可派弓箭手隔墙射杀敌人司祭,左边司祭身上会掉落メンバ－カ－ド,这是进入本关秘密商店的关键道具。如果我方还派出了大型弩,则可以更加方便射杀右侧的敌人。

全灭外面的敌人,并开启所有宝箱之后,再打开右侧的大门,进入 BOSS 所在区域。当我方角色进入右侧区域后,连续十回合敌人会出现援军,我方可以堵在门口守株待兔。本关 BOSS 实力非常强劲,且魔法攻击对其无效,因此应用弓箭、手枪等间接攻击击倒他。本关结束时,我方所有角色人数在 15 人或以下,就可以进入第十七章外传。

第十七章外传 マクロニソスの城



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

攻略要点

本关建议带上大型守城弩出战，另外我方弓箭手系职业也应装备上一关秘密商店里买到的3格距离长弓。本关有不少宝箱存在，因此请带上盗贼出战。

先让守城弩攻击左侧狭窄长廊的敌人弓箭手和魔法师，这一地带是本关最大的难点。如果没有带守城弩，则需要依靠3格射程的长弓从远处射杀。第二回合エッシエル登场。他是可以加入成为同伴的，只要在过关时保证他生存即可。

向上突破之后先把右侧所有大门打开，拿完宝箱再前往左侧。要小心隐藏在房间里的敌人，开门之后立刻派其他角色上去击杀。从远距离将左侧长廊两边的敌人全部消灭之后，再让大部队通过。第十回合开始，地图右下会出现3名圣骑士援军突击我方后部，记得安排角色截击。

左下的房间内有三名敌人，其中一个司祭有10格射程的攻击魔法，在开门前预先安排好兵力准备突进、右下角的房间需要我方角色靠近之后才会显现，エッシエル不会移动，只要不进入他的射程范围就没有危险。右下角一共隐藏有5名敌人，其中狙击手和魔龙使威胁较大。BOSS是物理防御高的ジエネラル，因此推荐直接用魔法轰杀。

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	8	24	16	2	94	7	はがねの剣(1)
1	ソシアルナイト	8	24	16	2	84	5	はがねの槍(1)
1	勇者	4	26	17	6	83	11	はがねの斧(1)
2	佣兵	10	23	12	4–5	109–110	12	てつの剣(1)
2	佣兵	10	23	15	5	100	11	はがねの剣(1)
1	スナイパー	4	28	17	30	96	11	キラーボウ(2)
3	マムクート	5	22	25	4	93	8	火龙石(1)
1	司祭	2	24	16	2	75	2	ボルガノン(1–2)
1	司祭	4	25	12	3	86	4	エルファイアー(1–2)
1	司祭	4	26	9	3	106	6	ファイアー(1–2)リザーブ(∞)
1	司祭	4	25	11	3	81	2	ウオーム(3–10)
1	魔道士	8	19	11	1	103	4	ファイアー(1–2)
1	魔道士	8	19	12	2	94	3	サンダー(1–2)
1	魔道士	10	20	14	7	84	4	ブリザー(1–2)
2	アーチャー	10	21	15	3	87	7	はがねの弓(2)
2	アーマーナイト	8	24	17	2	84	0	はがねの槍(1)
2	アーマーナイト	8	25	15	2	74	1–2	手槍(1–2)
1	アーマーナイト	10	26	15	2	75	2	手槍(1–2)
1	ホースメン	4	24	14	4	88	9	はがねの弓(2)
1	スナイパー	4	29	21	10	111	12	ぎんの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ダクテイル	ジエネラル	7	32	26	1	98	6	ぎんの槍(1)手槍(1–2)
エッシエル	ソーサラー	6	30	21	7	102	11	エルファイアー(1–2)

■ 敌方援军(第10、14、18回合登场，共3批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	パラディン	10	31	17	5	80	11	手槍(1–2)
1	パラディン	8	30	19	24	89	11	キラーランス(1)

第18章

马鲁斯王子，在大桥对面发现了格鲁尼亚的大部队。因为隔的太远看得还不是很清楚，但极有可能是黑骑士团……

果然是驻扎在这里等着我们吗？

马鲁斯，听说敌人的大部队出现了……

是的，看来似乎就是传说中的黑骑士团了。

格鲁尼亚的黑骑士团……

那个……有什么问题吗？

不，没什么……那个，敌将领是什么样的人？

敌将吗？我也不太清楚……

会不会是那个……格鲁尼亚大名鼎鼎的将军？

啊！你是说卡缪（カミュ）将军吗？我猜大概不会是他吧，听说他不愿听从多鲁亚的指挥，现在正处于多鲁亚的监视之下。不过如果是祖国受到攻击的话他应该会上阵的，但是还不至于会远征到这里来。

是这样吗，那就好了……

战斗中，一个飞马骑士突然来到马鲁斯身旁。

啊，您就是马鲁斯大人吧？我是玛凯多尼亚的艾斯特（エスト）……飞马骑士帕欧拉、卡丘娅的妹妹，终于见到你们了！本来我是想随姐姐们一起跟马鲁斯大人的军队合流的，但是因为三种武器之一的梅利库尔（メリクル）之剑被人从阿卡尼亚带走了，我听说它在格鲁尼亚所以特地赶去取了回来。看，这就把就是梅利库尔，很厉害的剑吧？只要给合适的人使用，它就能发挥非常厉害的作用哦！

总算是渡过桥了。

嗯，但是真正的战斗说不定现在才开始。莫罗多夫，你肯定光之宝石和星之宝石就在拉曼这里吗？

没错。但是请小心，这个神殿里有一位拥有很可怕力量的女神，听说凡是侵犯该圣城的人全都被业火焚烧而死。

……要不要紧？马鲁斯

说实话，我也不清楚，但是无论如何光之宝石和星之宝石都是非入手不可的

那就尽可能地不去刺激守护神殿的人吧。为此，我觉得选派精锐战士比较合适……

我明白了，也不能让太多的人去侵扰圣城才是。那我就选比较少的人去吧。

第19章

奇奇（チキ）哟……远古以来灭绝的伟大的神龙族公主哟，你听见我说的话了吗？

……柯库利（神龙语？）

现在有入侵者想要闯入这片圣城拉曼，你就用你的力量把那些家伙烧成灰烬。明白吗？

……侵入拉曼……入侵者……烧成灰烬……

你可不要忘记是谁把和バヌトゥ走散的你救出来的，是梅迪乌斯大人的恩情啊，绝对不能忘记啊。

……恩情……不能忘记……入侵者……烧成灰烬。

马鲁斯，怎么样了？找到光之宝石和星之宝石了吗？

嗯！已经找到了　只要把这个送到卡托大人那里的话，就能封印玛弗了……但是，在那之前还有件事必须完成。

什么事？

与格鲁尼亚的决战。要是就这样朝玛凯多尼亚和多鲁亚进发的话，很可能会遭到前后夹击的危险，虽然格鲁尼亚连吃败仗，战力已经大受损伤，但还是不能放任他们不管。

……所以你打算攻进格鲁尼亚？

马鲁斯：是的。这一次，肯定会遇上敌人的卡缪将军吧。以大陆最强的"黑骑士·卡缪"作为对手，一定有一场十分艰苦的战斗等着我们。

尼娜：无论如何都要战斗吗？

马鲁斯：要是就这样放手不管的话，格鲁尼亚总有一天会恢复元气，重新阻挡在我们面前。想要击溃他们的话，现在正是最好的时机。

尼娜：是这样吗，我明白了……那么，能否耽误你一点时间呢？

马鲁斯：我？那个倒是没什么关系……

尼娜：马鲁斯，有件事想要告诉你。但是，现在还不能说……请让我整理一下心情之后再告诉你。

第20章

马鲁斯：……尼娜殿下，我们马上就要出击了，之前你说想要告诉我的事情……现在能不能说出来了？

尼娜：其实那是在阿卡尼亚被多鲁亚&格鲁尼亚联合军占领时的事情。王家的人除我以外全都被多鲁亚杀害了，我作为唯一的幸存者也被格鲁尼亚黑骑士团抓走。多鲁亚为了铲除阿卡尼亚王家之血脉，准备对我处刑，听说当时格鲁尼亚也遵从了他们的愿望。

马鲁斯：那样一来，尼娜殿下……

尼娜：没错，我逃过了处刑。抓住我的黑骑士团首领保护了我，他的名字就是卡缪。

马鲁斯：卡缪！那个"黑骑士·卡缪"……

尼娜：他毫不畏惧多鲁亚的暗黑地龙梅迪乌斯，不惜舍弃自己的全部功勋保护我。然后，在得知梅迪乌斯准备暗杀我的时候，悄悄地让我逃到奥雷鲁安去了。

马鲁斯：……居然会有这样的事情，所以他才会被多鲁亚监视着……

尼娜："人民和国家之间充满了各种各样的事情缘由"，一开始时我也是很恨他的，但是现在无论如何都恨不起来了。可以的话我真希望不要和他战斗，而且……如果可以的话，我想再见他一次……

马鲁斯：……虽然我不能对你作出承诺，但是我会尽力的。希望不用跟卡缪将军战斗就能解决一切，然后，再让尼娜殿下跟他相见。这是阿里提亚的……不，是身负阿卡尼亚同盟军的我所能作出的回答。

尼娜：谢谢你，马鲁斯，那样就够了……

马鲁斯在战场上遇到了卡缪将军。

马鲁斯：卡缪将军！你听得见吗？我是阿里提亚的马鲁斯！我有话跟你说！请现出身来一见！

卡缪：马鲁斯王子吗？我就是格鲁尼亚的卡缪。

马鲁斯：卡缪将军，可以的话我不想跟你战斗。我想你也应该明白这场战斗是没有意义的吧。

卡缪：……既然祖国格鲁尼亚有心要帮助多鲁亚实现野心，我身为光荣的格鲁尼亚骑士团一员，有战斗至最后一刻的义务。

马鲁斯：可是……

卡缪：马鲁斯王子……已经太迟了……我是你的杀父仇人，在这里我们必须以剑对剑，战死沙场才对吧。

尼娜：等一下！卡缪!!

卡缪：尼娜公主……

马鲁斯：尼娜殿下，危险，这里可是战场——

尼娜：我知道，但是拜托你让我跟他说两句话……卡缪，多亏了你我才能够活下来。然后，在马鲁斯的帮助下，终于实现了祖国的复兴。现在你们两个人要开始相互厮杀，我没有办法接受。拜托了，求求你，卡缪，为了大家……不……为了我，再次把力量借给我吧。

卡缪：…………对不起

尼娜：卡缪！

卡缪：……如果可以的话，我真的想答应你的请求。但是，如果我那么做，就是舍弃了危难中的祖国，舍弃了我的王，这等于否定了身为骑士的我的全部人生。

尼娜：卡缪……

卡缪：我因骑士而生，自然也要像骑士那样死去。除此之外的道路我绝不选择。再见了尼娜公主，请你一定要幸福生活下去……虽然相处的时间很短，但是很快乐，我不会忘记和你在一起的每一天。

哦!!放马过来吧!!只要有这把格拉迪乌斯(グラディウス)之枪在,就休想打败我!!!(横枪立马,尽显大陆最强骑士风采!此战是黑骑士卡缪最后的战斗)

马鲁斯在城门口遇到了罗伦斯将军。

罗伦斯(ロレンス)将军,请等一下

阁下是……阿里提亚的马鲁斯王子吗?

是的,我从塔利斯王那里听说了将军的事情。将军是到最后都反对格鲁尼亚和多鲁亚联盟的人

嗯……

那样的话我们应该能够并肩战斗才是。将军,为了打倒多鲁亚,请将力量借给我

……抱歉,马鲁斯殿下,我是格鲁尼亚的将军,不能作出背叛祖国的事。

将军……

我心里清楚究竟哪边才是正义 但是直到最后我都是一名格鲁尼亚将军,我在这里战斗至少也是为了这个即将毁灭的祖国……

将军,请等一下 您认为这样做真的是为了祖国吗?

唔……

请原谅我的无礼,但是,您是格鲁尼亚将军 您战斗理由应该是为了格鲁尼亚的未来,但是您从现在的战斗中真的能看见格鲁尼亚的未来吗?

……真是伤脑筋啊,我心中的迷惘居然全部被你说出来了。不过,你说得没错,要是真为格鲁尼亚的未来着想的话,我不应该站在多鲁亚这边。马鲁斯殿下,请让我就成为你的伙伴,为了祖国的未来。

卡缪死亡的情况

尼娜殿下……非常抱歉,您的愿望没能实现。

不,马鲁斯……麻烦你了,非常抱歉,真的是非常抱歉……

……

其实呢……马鲁斯……我早就想到一定会变成这样子。自从将火之纹章托付给你之后,我就想可能会变成这样吧……你听说过"阿尔忒米斯(アルテミス)之宿命"这个传说吗?

没有……

使用火之纹章令王家复兴,作为代价,则会失去最爱之人……很久以前,在梅迪乌斯出现的时候,阿尔忒米斯公主,就是你的先祖安利一世最深爱的女人,到最后却无法生活在一起 然后,我也是……

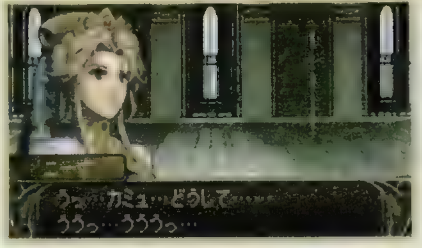
尼娜殿下……

我真没用呢。马鲁斯因为阿里提亚而悲伤的时候都没有表露出来,而我,到现在还是不能接受这个现实……但是,现在,就这样……哪怕一会儿也好……请让我就这样诚实的面对自己……

……我稍微离开下,有什么事的话请叫我一声

谢谢你,马鲁斯……

呜呜……卡缪……为什么……呜呜……呜呜呜……



第20章外传

村民的抵抗已经镇压下去了吗?

那个……那个大块头正在发飙,根本就对付不了

那就把其它村民拿来当人质要挟不就好了

村民们全都躲在洞窟的深处……

啊!!真是受够了!现在有报告说同盟军到这附近来了,先把那群人击退再说。那个怪物等以后再慢慢收拾好了。

你没事吧,尤米尔(ユミル)先生。

不痛的,请不要介意。

可是,你为了守护我们跟拿着武器的士兵对峙……

尤莱尔：大家，是你们收留了我，不把我当作怪物。所以，我为了守护大家而战，没有必要介意

村人：真是对不住啊……

尤莱尔：我去入口处站岗。看来其它国家的军队也来这里了，但是我不会让任何人伤害到大家的。

马鲁斯遇上了那个像怪物一般的大块头

马鲁斯：你是？……看起来不像是格鲁尼亚的士兵吧……

尤莱尔：你是什么东西？我正站在这里守护村子。要是敢乱来的话可别怪我不客气！

马鲁斯：你误会了！我们是为了打倒格鲁尼亚残党而来的，是来救你们的。

尤莱尔：原先驻守在这里的那些人也是这么说的，然后就把大家押到山洞里去了……但是，那是在骗人……我才不会被骗！

马鲁斯：我没有欺骗你……不过你不相信我也没办法，这里很危险，请村民隐藏到别的地方去吧。你只要看着我们作战就好，到时候是不是骗人不就清楚了吗？

尤莱尔：……你的意思是叫我默默在一边看吗？

马鲁斯：我们没有欺骗你，一定会救你们的，我想证明给你看。

尤莱尔：……那好吧，我就暂时不出手。不过要是知道你是骗人的话，我绝对不会原谅你。

村长：马鲁斯王子，我们是听信了格鲁尼亚军人说要保护我们的话才来到这里的．但是，我们刚进到洞里他们就说要拿我们作人质……要是王子没有到这来的话，真不知道事情会变成什么样，真的是非常感谢你。

尤莱尔：马、马鲁斯王子……你没有食言，之前怀疑你真是抱歉

马鲁斯：不，只要你能明白就好了

尤莱尔：那个，我不太懂该如何去谢罪，能让我也助你们一臂之力吗？

马鲁斯：……你是说想参加我们的军队？

尤莱尔：我的力气在这个国家可以说是数一数二的，要打架的话不会输给任何人，一定能够帮上忙。……不过，那个，我长得像怪物，会惹人嫌，恐怕……

马鲁斯：没有那种事！你刚才可是在格鲁尼亚军里横冲直撞，大打出手的战士啊！愿意帮助我们的话非常欢迎！！请一定要和我们一起战斗。

尤莱尔：谢……谢谢你。绝对，我绝对会尽力的！

第21章

莫罗多夫：王子，我们很快就要到玛凯多尼亚的国境了．

马鲁斯：没错，我们的使者过去了吗？

莫罗多夫：是的，但是……

马鲁斯：还是不打算放下武器，要跟我们一战吗？

莫罗多夫：应该是那样，对方根本就没有回复……

马鲁斯：是吗……我还以为就算成为不了同伴，至少也能避免战斗，看来是不行了。不管怎么样，要去多鲁亚的话就必须通过这里。而且还有卡托大人托付的事情，看来要用心打一场了。

卡托：……马鲁斯王子哟……

马鲁斯：！！那声音是，卡托大人？

卡托：没错。你终于来了。我就在玛凯多尼亚城北的村子里，请你自己带着光之宝石与星之宝石到这里来找我吧。另外，我还有一个好消息要告诉你，你的姐姐艾丽丝安然无恙。

马鲁斯：啊！真的吗！！现在她人在哪？

卡托：在幻之都特贝。伽内夫带着她逃到那里去了，赶紧去把她救出来吧。

马鲁斯：是！

卡托：不过在那之前，你先把两颗宝石带到我身边来。星光爆破，要是没有这个魔法的话，你要从伽内夫手中夺回艾丽丝和法尔西昂非常困难。

第十八章 グルニア黒騎士団

我方初期

マルス

任意 14 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场右下)

はがねの剣	875G
はがねの槍	980G
ぎんの槍	2200G
はがねの斧	700G
はがねの弓	770G
ぎんの弓	2100G

武器屋(战场左上)

ぎんの剣	2000G
サンダーソード	1600G
アーマーキラー	1000G
レイピア	1120G
ナイトキラー	1200G

道具屋(右上)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G
エルファイアー	1260G
ボルガノン	1690G

道具屋(左下)

リライブ	1280G
リカバー	1680G
きずぐすり	360G
聖水	600G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	パラディン	4	29	15	4	78	12	手槍(1–2)
1	パラディン	4	28	17	4	78	9	ナイトキラー(1)
1	パラディン	4	29	14	4	98	11	てつの槍(1)
1	僧侶	10	19	–	–	–	7	リザーブ(∞)
5	ソシアルナイト	8–10	23–26	17–18	3	86–87	7–9	はがねの槍(1)
1	ソシアルナイト	10	25	16	3	87	8	アーマーキラー(1)
4	ソシアルナイト	8–10	24–26	14–15	3	76–77	8–9	手槍(1–2)
1	ソシアルナイト	8	23	16	23	96	8	キルソード(1)
1	ソシアルナイト	10	25	17	3	77	7	ナイトキラー(1)
5	ホースメン	6–8	25–26	14–15	4	88–89	10–11	はがねの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
スターロン	パラディン	5	28	26	4	104	13	ぎんの槍(1)
エスト	ペガサスナイト	5	19	14	3	81	12	ナイトキラー(1)メリクル(1)

■ 敌方援军 1(第 8、10、12、15 回合登场,共 4 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ホースメン	8	26	20	4	104	12	ぎんの弓(2)
2	ソシアルナイト	10	25	17	3	86–87	8	はがねの槍(1)
1	パラディン	4	29	17	4	88	11	はがねの槍(1)

■ 敌方援军 2(第 15、16、18 回合登场,共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	パラディン	4	28	16	4	98	11	はがねの剣(1)

攻略要点

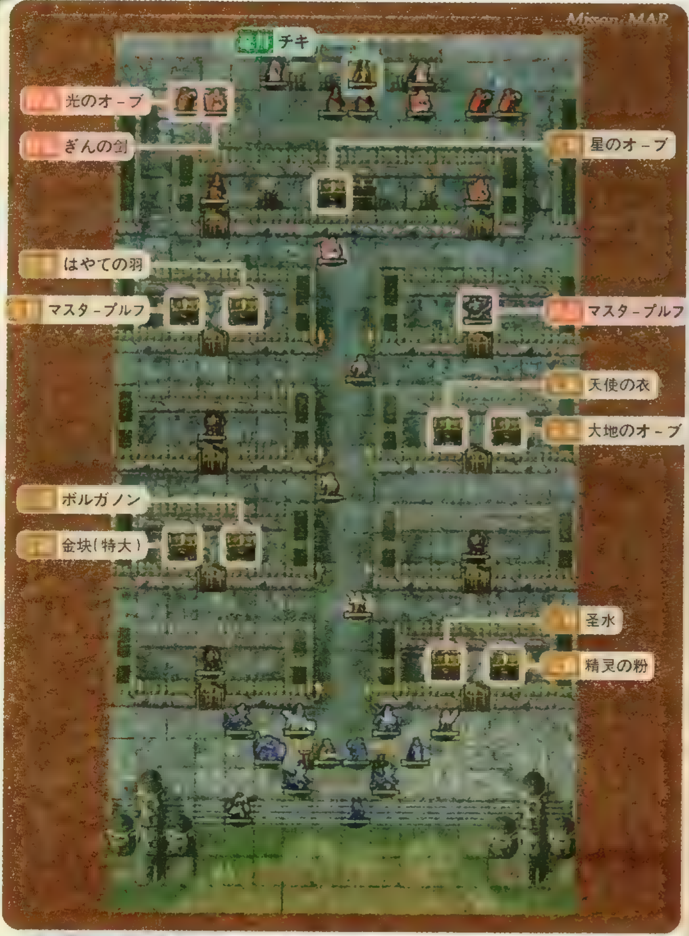
本关是和敌人黑骑士团的决战,受地形所限,战斗基本上在 2 格宽的大桥上展开,因此高防御力的重甲系角色将起到很重要的作用。另外我方飞行系单位也可以起到奇兵的效果。

开战后全员迅速向下占领大桥,将高防御力角色安排在最前,后方配备可间接攻击的角色,逐个消灭敌人骑士,稳扎稳打向前推进。

第六回合,飞马三姐妹中的最后一个エスト出现在地图左下方,她会自动前去和主角对话并成为同伴,同时她还带来了三神器之一的メリクル剑,相当强劲。从第八回合开始,左下方的四个砦上会出现援军,共四批,其中弓骑士需要注意,建议我方就等在桥头迎击即可。第十五回合开始,在大桥中间的砦上还会出现敌人的圣骑士,提前安排兵力对付。

本关地图上斗技场、武器屋、道具屋一应俱全,大家可以根据自己情况决定是否需要在斗技场练级。BOSS 为圣骑士,攻击时建议采用 2 格距离的物理攻击。

第十九章 マムクート・プリンセス



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	460G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	600G

攻略要点

本关需要带盗贼出战，有很多房间和宝箱需要打开。另外，我方的魔龙使バヌトゥ也要出战，用他可以说得チキ。チキ的成长率非常高，是相当强力的同伴。

本关主要的战斗在中央走廊展开，敌人多为使用剑的佣兵和勇者，我方派出使用枪的骑士系职业比较占优势。本关共有9个房间，其中部分房间里隐藏有敌人，盗贼开门之后立刻安排兵力消灭房间中的伏兵。

敌人有三名盗贼会和我方抢夺道具，由于本关房间外没有弓箭手，因此可安排飞马或飞龙骑士前去击杀敌方盗贼。此外，本关BOSS チキ可以安排バヌトゥ前去说得。

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	佣兵	11–13	24–26	15–16	5	100	11–12	はがねの剣(1)
1	佣兵	13	26	16	25	101	13	キルソード(1)
1	勇者	6	30	21	26	103	15	キルソード(1)
2	勇者	6	30	20	6	103	15	はがねの剣(1)
1	勇者	6	30	24	6	113	15	ぎんの剣(1)
2	盗贼	6–8	19–20	8	1–2	103–104	9	てつの剣(1)
1	盗贼	13	23	22	3	106	13	デビルソード(1)光のオーブ
1	魔道士	11	20	14	7	84	4	ブリザー(1–2)
1	魔道士	13	21	17	2	85	4	エルファイアー(1–2)
1	魔道士	18	23	22	3	76	4	ボルガノン(1–2)
2	僧侣	8	19	–	–	–	6–7	リブロー(∞)
1	ハンター	10	24	15	3	86	7	はがねの弓(2)
1	ハンター	10	23	16	23	87	9	キラーボウ(2)
1	ハンター	13	25	20	3	102	10	ぎんの弓(2)
1	スナイパー	4	30	23	10	111	12	ぎんの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
チキ	マムクート	1	18	31	5	116	14	神龙石(1)

第二十章 ブラックナイツ・カミュ

我方初期

マルス

任意 14 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场左)

はがねの剣	875G
ぎんの剣	2000G
はがねの枪	980G
ぎんの枪	2200G
はがねの斧	700G
ぎんの斧	1600G
はがねの弓	770G

武器屋(战场右)

キルソード	1500G
アーマーキラー	1000G
レイピア	1120G
手枪	750G
ナイトキラー	1200G
手斧	540G

道具屋

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G
エルファイアー	1260G

敌方资料

敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	シューター	6–8	25–26	18–19	0	81	4–5	クインクレイン(3–10)
1	シューター	6	24	17	1	92	0	ファイアーガン(3–10)
1	シューター	11	29	26	1	72	3	エレファント(3–10)
4	パラディン	6	30	23	4	103–104	12	ぎんの枪(1)
3	パラディン	11	34	25–26	5	110	13	ぎんの剑(1)
1	ジェネラル	2	31	18	3	87	5	はがねの枪(1)
2	ジェネラル	4	33–34	24	3	101–102	6	ぎんの枪(1)
2	僧侣	10	19	–	–	–	6–7	リザーブ(∞)
1	盗贼	13	23	24	3	106	13	デビルソード(1)

BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
カミュ	パラディン	14	40	35	6	108	17	グラディウス(1–2)
ロレンス	ジェネラル	5	34	26	1	99	7	ぎんの枪(1)

敌方援军1(第7回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	アーマーナイト	11–13	27–29	18–19	2–3	85–86	2	はがねの枪(1)

敌方援军2(第9回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	11	26	14	3	97	9	てつの枪(1)
1	ソシアルナイト	12	27	18	3	87	9	はがねの枪(1)
1	ソシアルナイト	13	28	18	24	98	10	キルソード(1)
1	パラディン	4	29	23	4	108	11	ぎんの剑(1)

敌方援军3(第10回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ソシアルナイト	12	27	16	3	77	10	手枪(1–2)
1	ホースメン	6	27	20	4	103	12	ぎんの弓(2)
1	ホースメン	6	27	15	4	88	10	はがねの弓(2)

攻略要点

本关敌人配备有数个守城弩,因此我方飞行单位转职成其他职业比较好。另外,本关将遭遇最强敌将カミュ,要做好心理准备。

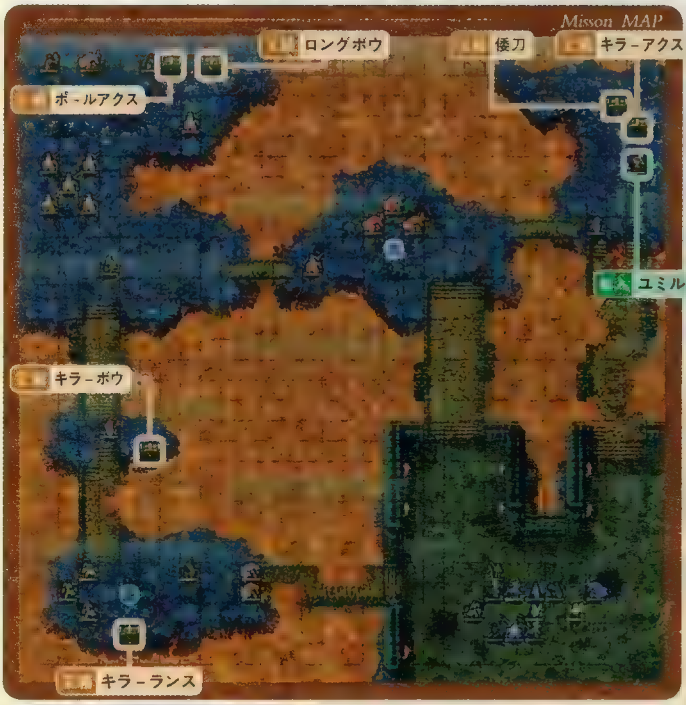
本站有两种进军路线可供选择,一种是从左下的顺时针方向进军,一种是从右上的逆时针进军,从右上路线进军将遭遇敌将カミュ,如果击倒他可获得最强枪グラディウス。左下进军的话则可以避开カミュ的攻击,直接制压城堡过关 如果大家实力足够强,可以采用先右上,再左下的全灭敌军的攻击方式。

开战后,我方大型弩使用サンダーボルト可以直接消灭左侧的敌方大型弩,然后在吊桥附近展开队伍,等左侧敌骑兵冲上来,消灭之后再让盗贼放下吊桥。安排高防御单位堵在桥头,阻拦敌人圣骑士,随后逐个击破。

消灭敌人圣骑士队之后,我方向左下进攻。注意保护左下的村庄,敌人盗贼会跨山袭击村庄,第六回合左右可到达,预先安排角色拦击。主角访问村庄可获得珍贵的修理杖ハマーン,不过只有レナ可以使用。第七回合开始,左下的砦陆续出现敌人骑兵援军(如果之前击倒カミュ,援军就不会出现)。消灭敌人骑兵部队之后,就可派出我方最强骑士,携带对骑士特效武器前去攻击カミュ了。カミュ的攻防极高,但不会主动出击,我方需要两、三名角色上去围攻才能击倒。之后别忘了让我方魔法师使用远距离杖回复HP。

敌将ロレンス可用主角说得为同伴,如果本关结束后全员人数小于等于15人,就可以进入二十章外传,注意如果说得了ロレンス,则ロレンス也会计入总人数之内。最后,本关地图上的斗技场是整个游戏中最后一个,想赚钱或练级的话要抓住这最后的机会了。

第二十章外传 炎の洞窟



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

攻略要点

本关地图较大,而且桥梁较多,因此建议多派飞行系角色出战,可以更加灵活的把握战局。本关敌人以骑兵和魔龙使为主,多佩带对骑兵和对龙族特效武器会令战斗变得简单。

地图右上角的ユミル不会移动,只要过关时生存就可加入。不过为了回收右上角的两个宝箱建议让主角和他对话,可令他撤离战场。

开战后,分兵两路守在左侧和上方桥头,迎击敌人,右上角的ユミル暂时不用理会。敌人中有2个弓骑兵,建议优先击破,这样我方飞行单位就可以放心推进了。敌人骑兵全部会主动攻击,我方摆好阵型迎战即可。消灭所有骑兵之后,可以按预定计划,主角前往右上角说得ユミル,顺便回收两个宝箱。本关BOSS射程只有1格,用魔法很容易搞定。

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	マムクート	5	22	25	4	93	8–9	火龙石(1)
2	ジェネラル	4	32–33	23	3	101	5	ぎんの槍(1)
1	ジェネラル	2	31	18	2	85	4	はがねの槍(1)
3	パラディン	6–8	28–30	18–19	4–5	88–90	10	はがねの槍(1)
3	パラディン	8	29–30	18	4–5	99–100	10–11	はがねの剣(1)
1	パラディン	5	28	22	4	103	10	ぎんの槍(1)
1	アーマーナイト	13	28	19	3	76	2	ナイトキラー(1)
1	アーマーナイト	11	27	16	2	75	2	手槍(1–2)
2	ホースメン	6	25	14	4	89	9–10	はがねの弓(2)
2	ソシアルナイト	12	27	18	2	85	8	はがねの槍(1)
1	ソシアルナイト	12	27	17	22	95	8	キルソード(1)
1	司祭	6	26	11	2	80	2	ウォーム(3–10)
1	司祭	6	26	10	2	105	6	ファイアー(1–2)リザーブ(∞)

■BOSS资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ラリッサ	ジェネラル	10	32	25	2	100	6	ぎんの槍(1)
ユミル	ウォーリアー	10	46	35	6	125	16	デビルアクス(1)

第二十一章 决战マケドニア

我方初期

マルス

任意 15 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场)

てつの斧	320G
はがねの斧	700G
ぎんの斧	1600G
手斧	540G
キラ-アクス	1400G

道具屋

ブリザ-	690G
エルファイア-	1260G
ボルガノン	1690G
リライブ	1280G
リカバ-	1690G
きずぐすり	360G

秘密商店

力のしずく	2500G
精灵の粉	2500G
秘传の书	2500G
はやての羽	2500G
女神の像	2500G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
3	ジェネラル	10	39	25-26	4	104	6-7	ぎんの枪(1)
1	スナイパ-	4	30	18	30	96	12	キラ-ボウ(2)
1	魔道士	15	22	17	2	85	4	エルファイア-(1-2)
1	魔道士	15	21	16	7	85	6	ブリザ-(1-2)
2	パラディン	6	30	22-23	4	103-104	12	ぎんの枪(1)
2	パラディン	6	30	23	4	108-109	12	ぎんの剣(1)
1	パラディン	6	30	18	24	89	12	キラ-ランス(1)
2	僧侣	15	21	-	-	-	8	リザ-ブ(∞)
4	ドラゴンナイト	6-8	29-31	16-17	3	76-77	10-11	手枪(1-2)
1	ドラゴンナイト	6	29	23	3	102	10	ぎんの枪(1)
1	ドラゴンナイト	8	30	19	3	77	11	ナイトキラ-(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
オ-ダイン	パラディン	10	34	21	5	81	15	手枪(1-2)

■ 敌方援军(第 5、10、15 回合登场,共 3 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ドラゴンナイト	6	29	18	3	76	9	ナイトキラ-(1)
1	ドラゴンナイト	6	28	24	3	101	10	ぎんの枪(1)
1	ドラゴンナイト	6	29	19	3	77	10	ドラゴンランス(1)
1	ソシアルナイト	15	34	19	3	87	9	はがねの枪(1)
1	ソシアルナイト	15	33	17	3	77	10	手枪(1-2)
2	ペガサスナイト	15	29	12-13	3	76	11-12	手枪(1-2)

攻略要点

本关敌人以骑士居多，另外还有不少飞龙骑士，在准备武器时可以合理安排。出击位置选择时要好好选择，本战我方出击位置比较分散，特别是两翼只有三名角色，很容易受到敌人飞龙骑士的攻击,建议安排弓箭手应对。

中央位置会遭到敌人骑兵的强力进攻,务必安排高防御力角色顶在前方,然后我方魔法师尽快消灭敌ジェネラル。敌ジェネラル上方的狙击手装备有必杀弓,非常危险,必须尽快击破。

我方两翼部队逐渐向上推进,把敌人龙骑士一个一个吸引下来消灭。第六回合,地图最上方的砦上会出现 7 名敌人增援,其中以飞龙和飞马骑士为主,我方依然按照左、中、右的部队配置,将敌援军分散吸引并个个击破。注意,在第十回合和第十五回合,敌人还会出现两批相同的增援。

本关 BOSS 实力一般,派强力角色上去硬拼即可。本关的秘密商店在地图右上角,里面卖的都是能力上升道具,非常有用,资金足够的话就全部买下来。

第22章

卡托司祭，同盟军攻过来了。这里很快就会成为战场，请先前往安全的地方吧。

唔，谢谢你的关心。但是我还不打算离开这里，因为我还有必须要做的事情

……那么就随便你好了。只是，既然是敌对势力，我想对方对司祭也不会留情的

我可不那么想哦 ……只是，米歇尔(ミシェイル)啊，你这样做不是很愚蠢吗?

愚蠢? 为什么?

你跟你妹妹，那个可爱的丫头米内露芭以前关系不是很好的吗?只要你和米内露芭合力的话，玛凯多尼亚总有一天也会成为凌驾于阿卡尼亚之上的大国吧。可是为什么要被伽内夫那无聊的野心所骗，居然演变成了父子、兄妹相残，濒临灭亡的危机

……那已经，是过去的事了。我杀了父王成为这个国家的王，米内露芭背叛了我和国家，仅此而已。而且，我还没有输。我可拥有玛凯多尼亚王家的至宝“艾欧特(アイオテ)之盾”，就算面对敌人弓箭部队我也不怕

……即使你赢了，之后又要做什么呢?

现在不是考虑将来要怎样的时候 那个率领同盟军的小鬼——阿里提亚的马鲁斯，我必须亲手将他干掉才行，那是我身为玛凯多尼亚王的执著

是吗……那样的话我就没什么好说的了。

那么，再见了，司祭 要是有命的话我们再相会吧。

因为弑父之罪而自我放弃了吗，愚蠢，不，可怜的人啊……

马鲁斯按照约定来到了卡托所在的村庄

你终于按照约定把光之宝石和星之宝石带来了吗?嗯，这样就能作出“星光”了……好了，完成了。你拿去吧，这就是能破解玛弗的唯一咒文——“星光爆破”。你就用它去打倒邪恶魔王伽内夫吧。

王子，敌人的抵抗已经停止了，玛凯多尼亚制压完成

……格鲁尼亚的卡珍将军，还有玛凯多尼亚的米歇尔王子，如果不是生在这个时代的话，一定都能不留污名地走完自己光辉的人生吧

米歇尔王子曾深受期待，本来能成为一位英明的国王，但是却由于年轻气盛而容易犯错。

伽内夫就是瞄准了这个弱点才趁虚而入的吧。不将伽内夫绳之以法的话，这样悲剧就不会终止。

那么，是不是该向特贝进发了?根据卡托大人所说，那个地方就在卡达因北方的沙漠中。

比卡达因还要更北的地方吗……

特贝是古代之都……听说从未有人去了能活着回来的 而且那里有许多远古的魔道士制造出来的强大机械……按照卡托大人推断，伽内夫之所以能有那么大的力量去威胁大陆各地的国家，就是借用了它们的力量。

伽内夫拥有玛弗，还有魔道器械吗?看来会是一场艰辛战斗啊。但是，为了救出姐姐，阻止悲剧再度发生，我们必须去

伽内夫，你等着吧。我绝对不会让你在这美丽的世界上为所欲为

第23章

特贝神殿……伽内夫就在这里吗?

桀桀桀……马鲁斯哦，你终于还是到这里来了吗?

???

是谁? 这声音是伽内夫吗!!

没错，我就是魔王伽内夫。嘿嘿嘿……我正等着你呐，马鲁斯

等我?

没错 我一直都等着你打倒大陆各地的豪杰，带着胜利，带着得到的贵重武器来到我这里 多亏了你，卡珍和米歇尔都从我眼前消失了。我真是要感谢你啊，桀桀桀……

混蛋……你这……

虽然很可怜，但差不多也该让你消失掉了。只要我手中握有法尔西昂和玛弗，就连梅迪乌斯都不能违抗我，再加上卡托那个老家伙没有闲工夫来管这世俗的事情……这样一来能阻碍我夺取世界的人就只剩下你了，嘿嘿嘿……

你休想得逞，我是绝对不会让你如愿的。

桀桀桀……那么，你做得到吗？我看你连哪个才是真正的我都分不清楚吧？

……什么意思？

王，王子！有报告说神殿四处都出现了跟伽内夫一模一样的法师。

嘿嘿嘿……来，战斗吧战斗吧！你们就跟我的分身战斗到死吧。不过只要没打倒真正的我，你就别想得到法尔西昂。哈哈哈哈哈！！！！

马鲁斯大人，伽内夫使用的魔道器械的位置已经探明了

在哪？

就在神殿上方的特贝之塔中。

那么，即使不打倒伽内夫，只要把那魔道器械破坏的话……

伽内夫的力量……应该会被封印住一大半。

那么，我们全力制压塔的入口吧。

但是请留意，伽内夫持有神剑法尔西昂，而且我们就算成功封印了他的力量，他还拥有玛弗的守护。虽然制压装有魔道器械的塔能够撼动伽内夫的野心，但想要得到法尔西昂就必须打倒伽内夫。

击倒伽内夫的情况。

哼……没想到你们居然有星光，真是大意了……但是，就凭那种程度的力量是无法打倒……梅迪乌斯的。我会在地狱底端……慢慢地……等着……你们的到来……桀桀桀……

塔里的魔道器械停止了！

好！马上开始下一步行动

……切，太失策了　居然能压制住魔道器械……但是就凭那种程度的力量是无法打倒梅迪乌斯的……嘿嘿嘿……

伽内夫逃走了！要追吗？

不，不用了。那样只会让我方受到更大的损失。只要把魔道器械压制住，他就再也得不到力量了。

终于打倒伽内夫了吗？

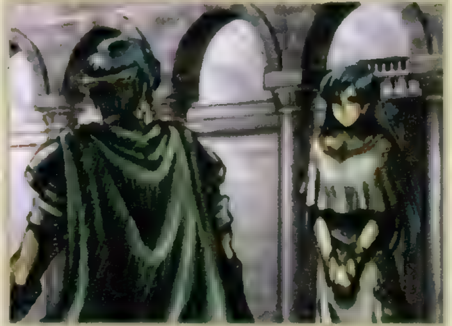
马鲁斯王子！我们在特贝之塔中发现艾丽丝殿下了！！

姐姐！？她没事吧？

虽然有点虚弱，但是没有大碍，现在她正要往这边来。

姐姐！！

马鲁斯……你做得很好呢。



自从阿里提亚陷落后我就一直担心你的安全，太好了，你没事真的……

……在阿里提亚陷落的时候我就做好了死的觉悟，可是他们并没有杀我，伽内夫反而救了我的性命。

伽内夫？为什么……

马鲁斯，你知道欧姆(オーム)之杖吗？

嗯。那个好像是能让死者复活的传说之杖……但是听说它已经丢失了……

它被我找到了。

你说什么！在哪里？

在复活神殿里。

复活神殿…好像在多鲁亚帝国那里…

没错。我猜伽内夫是想要我使用欧姆之杖所以才留着我的性命吧，那是只有继承了王家之血的女性才能使用的东西

应该是的　……也就是说欧姆之杖还没有被使用过吗？

嗯，伽内夫似乎不想让梅迪乌斯知道魔杖的事情，一直想偷偷地寻找机会去使用。马鲁斯，你还要朝多鲁亚进军对吧？

是的。终于可以跟梅迪乌斯一决高下了。

那么要是想唤回因这场战争而失去的同伴的话，途中去一下复活神殿。只要把我带到那里去，我就能让他(她)复活，但是只能复活一个人。

第 24 章

王子，前面就是多鲁亚城了

地龙王梅迪乌斯就在那个城里吗？可是，为什么梅迪乌斯不出来迎战呢？

据卡托大人所说，它还没有完全复活，所以只有在城里才能保持龙的姿态……

原来如此。那样的状态正是我们击倒它的最好时机。只差一步……就差一步和平的时代就能到来了。那么出发吧，目标多鲁亚城!!

马鲁斯，马鲁斯哟，你听得见吗？

这声音是卡托大人吗？

你现在打算干什么？

正准备攻入城去，跟梅迪乌斯决一死战。

呵……可是，你现在拥有的力量还是不够呵

!! ……因为还没有得到法尔西昂吗？

不光如此，你还没能救出神龙少女。

可是，她……

虽然有很多理由，但是现实就是现实。放心好了，那位少女还没有死，只是再度进入睡眠了而已。但是既然之前没有借到她的力量……只好使用最后的手段了。马鲁斯，从你的部队当中选出最精锐的战士，我会将他们送入闭锁空间中去

闭锁空间？

那是与这个世界完全不同的异次元空间。你们要到那里的一座塔去，闯过守人的试炼，找到棺材。然后……得到她的御意，去改变命运。为了得到与梅迪乌斯抗衡的力量，你要赶快，马鲁斯。

第 24 章外传

这里就是卡托大人所说的塔吗……

王子，塔内有从来见过的军队守护。

……原来如此，“守人之试炼”就是指这个吗？

要怎么办？

没有时间站在这里观望了，战斗吧。首先以压制这个塔为目标。

王子，在王座下面似乎有暗道！好像和什么地方是相连的。

众人进入秘道

……卡托所说的棺材就是指这个吗？

嗯，大概吧。……这个棺材上似乎篆刻着许多不可思议的图案。

这些图案似乎在哪里见过。

会不会是在拉曼寺院？

……的确，就是那里。

那里是神龙少女所在的地方，如果图案和那里相同的话，就是说……

！王子！棺材打开了！

什么！糟糕，难道是什么机关？

……女人？……你，难到就是卡托大人说的……

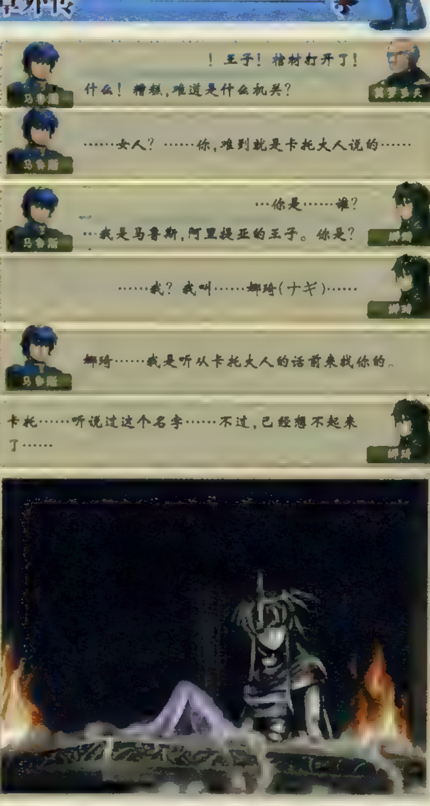
…你是……谁？

…我是马鲁斯，阿里提亚的王子。你是？

……我？我叫……娜琦(ナギ)……

娜琦……我是听从卡托大人的话前来找你的。

卡托……听说过这个名字……不过，已经想不起来了……



……难道说，记忆？

我不清楚……什么都想不起来……不过……我只知道……我……是被你唤醒的。

唉!? 我，什么都……

因为……你的灵魂……拯救了我……所以……我醒了、对了……你……想要……这把剑……

!! 这，这个是，法尔西昂！ 为什么你会有这个……

不知道……可是……你……需要它……另外，还有我的力量……

你的，力量?

我也……一起战斗……那么……走吧，为了远古的过去……没有完成的事情……为了作个了结……

最终章

终于到了决战的时刻了吗　梅迪乌斯就在这里面……

感觉到了……邪恶的意念……就在这深处……

大家，出发！ 为了把从地底复活的暗黑龙梅迪乌斯永远葬送到黑暗中！ 为了让这个世界恢复光明!!

阻扰我睡眠的愚蠢的人类啊，你们就要尽地狱炎火的滋味痛苦死去吧!

呜……我居然会被区区人类打败……但是，给我记住，被光守护的阿里提亚王子哟……只要人的心中有邪恶，我的分身就会再度出现。记住吧……黑暗，只要有光明存在，就永远不会消失……

随着暗黑龙梅迪乌斯被击倒，多鲁亚帝国也再度消失在了黑暗之中。这场旷日持久的阿卡尼亚战乱终于在这里迎来了终结。被黑暗笼罩的这片大地再度恢复了光明，随后，马鲁斯那漫长的旅途现在也终于宣告结束……

马鲁斯殿下，终于，终于结束了呢。

嗯，终于，这一天终于来了…好长啊……

那个……马鲁斯大人今后有什么打算?

我打算回阿里提亚去，受到战乱而荒芜的大地必须尽早修复才行。

是吗……你不回塔利斯了吗……

不，我要去的　我还要到你父王那里去报告一下

我要问的并不是这个……算了……我什么都没有说，先告退了……

你怎么了，马鲁斯。希妲怎么一脸悲伤的表情跑出去了?

啊，那个，其实……

……原来如此，我明白了。马鲁斯，你把最重要的事情搞错了呢。

我吗? 可我什么也……

希妲回塔利斯，你则是回阿里提亚，这样真的很好吗?

不管是好是坏，不是只能那样子吗?

……你如果觉得那样不好的话，就要清清楚楚地告诉希妲啊～一定要你亲口告诉她你是如何想的，这样才算是长大了呢。想要逃跑的话可不行哦，你现在可是勇者啊!

……

马鲁斯追着希妲来到城外

……希妲，稍微耽误一下可以吗?

?

我想把我的心里话告诉你。要、要是可以的话……你……能不能……跟我一起回阿里提亚?

!!

从在塔利斯与海贼交战开始，一直到今天，你都陪伴在我身边。你的存在，在我心里，是不可缺少的。所以……那个……我不知道应该怎么表达……请你一直留在我身边……

马鲁斯大人……我、非常乐意……

就这样，神剑法尔西昂和围绕它展开的一段传说闭幕了。这就是关于那场战争的记录。

第二十二章 天空を駆ける骑士

我方初期

マルス

任意 15 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

武器屋(战场左)

てつの弓	440G
はがねの弓	770G
キラーボウ	1600G
クインクレイン	1000G
ストンヘッジ	1200G
ファイアーガン	1000G

武器屋(战场右)

てつの枪	480G
はがねの枪	980G
ぎんの枪	2200G
手枪	750G
キラーランス	1800G
ウイングスピア	1120G

道具屋(左)

ライブ	800G
リライブ	1280G
リカバー	1600G
きずぐすり	360G

道具屋(右)

ファイアー	300G
サンダー	420G
ブリザー	690G
エルファイアー	1260G

敌方资料

■敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	盗贼	15	24	10	3	106	14	てつの剣(1)
2	僧侣	15	21	–	–	–	8	リザーブ(∞)
2	ドラゴンナイト	10	32–33	24	3	102	11–12	ぎんの枪(1)
2	ドラゴンナイト	10–13	32–35	17–18	3	77	12–13	手枪(1–2)
1	ドラゴンナイト	6	29	18	3	77	9	ナイトキラー(1)
1	ペガサスナイト	14	28	21	3	101	12	ぎんの枪(1)
2	ペガサスナイト	15	28–29	14–15	3	76–77	13	手枪(1–2)
1	ペガサスナイト	15	28	18	23	87	13	キラーランス(1)
1	ペガサスナイト	15	29	17	3	76	10	ナイトキラー(1)
1	パラディン	6	30	16	4	89	11	アーマーキラー(1)
1	パラディン	6	30	16	4	99	12	はがねの剣(1)
1	パラディン	6	30	16	4	79	12	手枪(1–2)
1	パラディン	6	30	22	4	104	12	ぎんの枪(1)
1	ホースメン	13	33	21	5	105	13–14	ぎんの弓(2)

■BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ミシエイル	ドラゴンナイト	12	37	28	4	103	11	ぎんの枪(1)手枪(1–2)

■敌方援军 1(第 8 至 14 回合登场,共 7 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	パラディン	8	32	24	4	104	12	ぎんの枪(1)
1	ドラゴンナイト	8	30	24	3	102	11	ぎんの枪(1)

■敌方援军 2(第 11 至 14 回合登场,共 4 批)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	ドラゴンナイト	8	31	23	3	101	10	ぎんの枪(1)
1	ドラゴンナイト	6	29	18	3	76	9	ナイトキラー(1)
1	司祭	6	28	13	3	81	3	ウォーム(3–10)
1	ホースメン	13	33	17	25	91	14	キラーボウ(2)

攻略要点

本关敌人几乎全部是骑兵系,所以对骑兵特效武器一定要装备上。另外,还有大量飞龙和飞马骑士,我方弓箭手,大型弩等单位也都要派出来。主角身上需要带上"星のオーブ"和"光のオーブ",这样访问右上的村庄可以获得スターライト,这是唯一能够击倒ガーネフ的魔法。

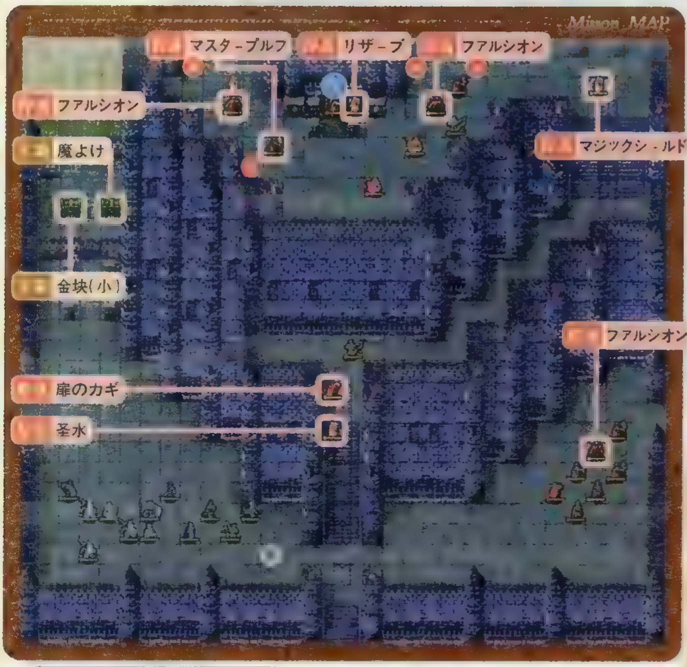
开战后,我方全力从右侧通

路向上移动。敌人盗贼会在第六回合左右到达右上角的村庄，必须在这之前将盗贼击倒。敌人中有两个弓骑兵对我方飞行部队威胁较大，另外还有一个飞龙骑士和一个飞马骑士装备的是对骑兵特效的武器，都需要优先击破。本关敌人攻击普遍较高，前方的高防御力骑士一定要阻挡住敌人的冲击，为后方的弓箭手和魔法师作掩护。消灭初期敌人后，让主角带着"星のオ - ブ"和"光のオ－ブ"访问村庄，可交换得到魔法スタ - ライト，别忘了把它交给我方主力魔法师、同时，我方大部队在城门口布阵，准备迎接敌人的援军。布阵时同样需要把高防御力角色放在最前。由于敌援军里也有大量飞行单位，因此想要完全堵死敌人的话，需要两人并排站在楼梯口。

从第八回合开始，敌人援军陆续出现 第十一回合开始，每回合会出现 6 名敌援军，其中要小心装备对骑士特效的飞龙骑士，装备必杀弓的弓骑士，和装备 10 格攻击距离的司祭。此时我方大型弩可狙击敌人司祭，如果不能一击击倒，则换为狙击敌人飞龙骑士。我方抵挡在最强方的角色应该换为步行单位，如重甲骑士，骑马系单位需要先撤下来。每回合可由我方法师使用全员回复杖回复 HP，只要顶住四回合就可以。

敌 BOSS 由于装备有アイオテの盾，所以没有弓箭弱点，因此推荐用魔法发动攻击。本关武器店有大型弩用武器，别忘了购买。

第二十三章 悪の司祭ガ－ネフ



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイア－	300G
ライブ	800G

秘密商店

マスタ－プルフ	2500G

攻略要点

本关敌人以魔法师为主，因此尽量派魔防较高的职业(如圣骑士)出战，上关得到的魔法スタ－ライト也要给我方魔法师装备上。魔防较低的角色可以使用"圣水"暂时增加防御力，我方建议携带全员 HP 回复杖和无限距离回复杖。

本关共有 3 个敌 BOSSガ－ネフ，其中只有 1 个是真的，2 个假的ガ－ネフ用普通攻击就能击倒 3 个ガ - ネフ随机决定真假，我方必须亲自上去攻击后才能分辨出来。这里有一个比较容易分辨真假的方法，就是使用"大地のオ－ブ" 对敌方全员造成伤害，使用后看哪个ガ－ネフ没有受伤就是真身了。真的ガ－ネフ普通攻击全部无效，必须用专用魔法スタ－ライト才能造成伤害，同时也只有击倒真ガ－ネフ后才能获得神剑ファルシオン。

开战后，安排盗贼前往左上角开宝箱，其他人员像右侧移动，先集中对付右侧的魔法师群。安排高魔防的角色冲在最前，优先击破可使用ウォ－ム魔法的司祭。消灭右侧敌人后，沿着中央通路向上移动，在这期间，我方魔防较低的角色会遭到敌人ウォ－ム魔法的攻击，要注意回复 HP。

第七回合，在地图上方会出

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	盗贼	10	21	8	2	105	10	てつの剣(1)
1	盗贼	15	24	22	3	106	14	デビルソ－ド(1)
2	僧侣	11	20	–	–	–	7	リブロ－(∝)
1	僧侣	14	22	–	–	–	8	リザ－ブ(∞)
1	僧侣	14	21	–	–	–	8	リザ－フ(∝)マジックシ－ルド(1)
2	スナイパ－	10	35–36	23–24	11	112–113	14	ぎんの弓(2)
2	司祭	8	29	20	3	77	4	ボルガノン(1–2)
1	司祭	10	30	21	3	77	5	ボルガノン(1–2)
2	司祭	8	29	14	3	82	3	ウォ－ム(3–10)
1	司祭	10	30	15	3	82	3	ウォ－ム(3–10)
1	魔道士	15	22	17	3	86	4	エルファイア－(1–2)
1	魔道士	12	20	14	7	84	5	ブリザ－(1–2)
2	勇者	8	31–32	23	6–7	113–114	15	ぎんの剣(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ガ－ネフ	ソ－サラ－	15	34	21	2	80	16	マフ－(1–2)ファルシオン(1)

■ 敌方援军(第 7、14 回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	魔道士	13	20–21	14–15	7	84–85	5	ブリザ－(1–2)
1	魔道士	10	19	13	1	93	4	サンダ－(1–2)
2	司祭	8	29	21	13	107	5	トロン(1–2)

现敌人援军,其中司祭的魔法相当强力,要优先击破。本关的秘密商店位于制压点上1格,里面出售转职道具,如果转职道具不足的话,可以在这里购买(本关敌人还会掉落两个转职道具)。

如果想进入第二十四章外传的话,本关就不能击倒ガーネフ了,只能直接制压王座之后过关。另外还有一个条件,就是チキ必须死亡。

第二十四章 マムクートの王国

我方初期

マルス

任意 14 人

武器屋(战场)

てつの剣	400G
はがねの剣	875G
ぎんの剣	2000G
キルソード	1500G
サンダーソード	1600G
ドラゴンソード	1200G
アーマーキラー	1000G
レイピア	1120G
ドラゴンランス	1350G

道具屋

エルファイアー	1260G
ボルガノン	1690G
リライブ	1280G
リカバー	1690G
きずぐすり	360G
圣水	600G

秘密商店

龙の盾	2500G
魔よけ	2500G
天使の衣	2500G
术书	2500G

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
4	マムクート	13-17	30-34	23-24	5-7	96-99	10-13	魔龙石(1)
5	マムクート	13-17	30-34	29-31	7-8	99-102	14-18	火龙石(1)
1	盗贼	15	25	25	3	107	14	デビルソード(1)
2	スナイパー	12	36	24	11-12	113-114	14-15	ぎんの弓(2)
1	スナイパー	10	35	19	11	98	13	はがねの弓(2)
1	司祭	10	30	13	4	108	7	ファイアー(1-2)
1	司祭	10	30	21	4	78	5	ボルガノン(1-2)
1	司祭	12	30	15	9	88	7	ブリザー(1-2)
2	僧侣	14	21-22	-	-	-	7-8	リザーブ(∞)
1	勇者	8	32	19	27	89	15	キラーアクス(1)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
ゼムセル	マムクート	20	34	27	5	96	8	魔龙石(1)

■ 敌方援军(第8回合登场,之后每隔3回合再次登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	勇者	8	32	23	6	103	15	ぎんの斧(1)
1	司祭	11	30	21	4	70	5	ボルガノン(1-2)
1	ペガサスナイト	15	29	17	3	77	10	ドラゴンランス(1)
3	マムクート	15	32	30	7-8	100-101	16	火龙石(1)

攻略要点

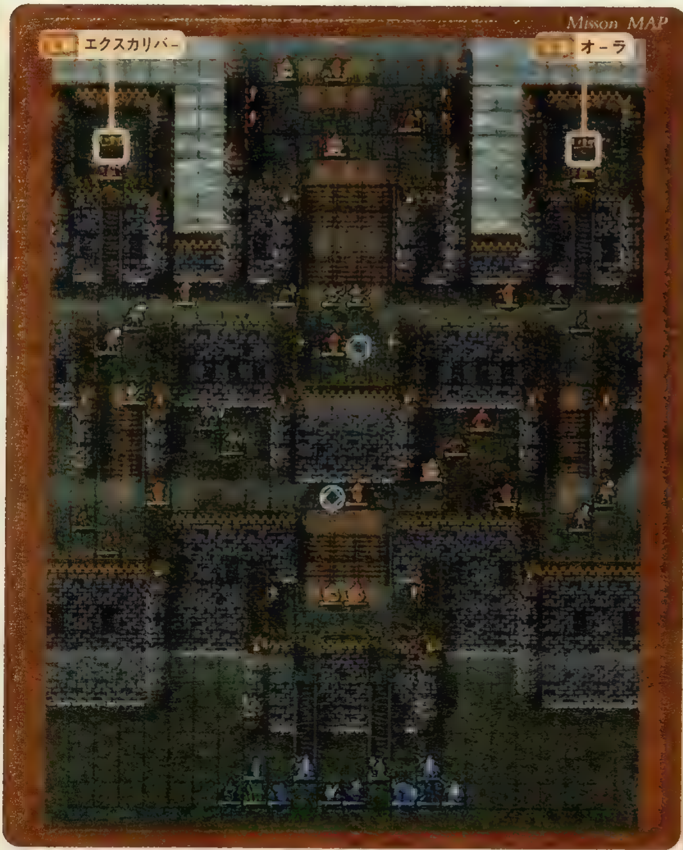
本关敌人大多是魔龙使,因此尽量装备对龙族特效的武器。我方飞龙骑士需要装备アイオテの盾,防止敌人狙击手的攻击,并且在安排出击位置的时候要把飞龙骑士放在队伍最前方。

开战之后,立刻安排飞龙骑士前去击杀敌方盗贼,以免盗贼抢夺下方宝箱中的复活魔法杖オーム。如果飞龙骑士的防御力不够高,则只能让我方大型弩执行击杀任务。如果大型弩也不能一次击杀盗贼,那么就让飞龙骑士涉险好了,万一死掉了还能用复活魔杖复活。初始位置的武器店中有对龙族特效武器,数量不足的话可以前往购买。我方需要兵分两路,主角带领强力骑兵向右移动,目标直指敌BOSS所在地。其他人员以弓箭手为主在原地摆开阵型,准备攻击从下方袭来的敌人。敌人翻山时移动力非常慢,正好给了我方弓箭手很好的攻击机会。

要注意,敌人魔龙使能力异常强悍,不要轻易进入对方的攻击范围,先用间接攻击削弱对手,再上去用龙族特效武器击倒。

第八回合开始,每隔三回合就是出现六名敌援军,其中有三个魔龙使,建议不要恋战,尽快击倒敌BOSS可阻止敌方援军登场。之后再去拿取复活杖オーム,左下角的秘密商店中出售增加能力的道具,别忘记购买。

第二十四章外传 异界の塔



我方初期

マルス

任意 11 人

武器屋(整备)

てつの剑	400G
てつの枪	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

攻略要点

其实如果一开始就打算进入二十四章外传的话，在第二十二章时就没有必要用“星のオーブ”和“光のオーブ”去交换魔法スターライト了。“星のオーブ”的效果是武器耐久值不会减少，用“星のオーブ”配合自行锻造的武器，其威力绝对不比神剑ファルシオン弱。

本关敌人全部为上级职业，除了骑士之外几乎有所上级职业都能在地图上看到，另外还有数个魔龙使，实力不俗。本战的战略就是分兵两路逐步推进，由于本关地形基本上都是狭窄的道路，因此在移动时只要查看距离最近位置的敌人的攻击范围，然后再决定移动的目的地，就能很容易的各个击破。敌人中只有守在宝箱前的两个司祭拥有10格射程的魔法，我方硬抗攻击危险也不大。本关的敌人魔龙使能力较前一关要弱不少，使用龙族特效武器基本上是秒杀。拿完左右两侧的宝箱之后，最后合兵一处击破BOSS后过关。过关可得到神剑ファルシオン，不过这把ファルシオン较第二十三章的神剑要弱一些。另外，还有一名非常强悍的神龙族少女ナギ加入，可惜只剩下最终战了……

敌方资料

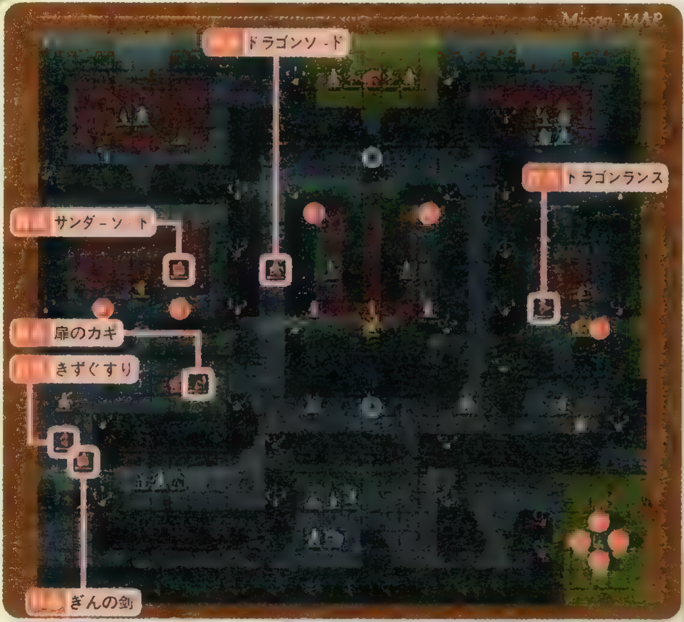
■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
3	勇者	3-8	26-30	17-18	6-7	82-84	11-14	はがねの斧(1)
1	勇者	8	30	16	7	104	16	はがねの剑(1)
1	勇者	8	30	16	7	94	15	アーマーキラー(1)
2	マムクート	5	22	25	4	93	8	火龙石(1)
4	マムクート	5	22	22-23	2	90	3	魔龙石(1)
1	ソードマスター	5	31	17	27	114	16	キルソード(1)
3	ソードマスター	5	31	16-17	7	114-115	16	はがねの剑(1)
2	ウォーリアー	5	36	19	2-3	85-86	11	はがねの弓(2)
1	ウォーリアー	5	36	20	3	71	11	ポールアクス(1)
1	ウォーリアー	5	35	21	2	75	11	はがねの斧(1)
1	ソーサラー	5	25	10	2	95	6	サンダー(1-2)
1	ソーサラー	5	26	10	3	106	6	ファイアー(1-2)
1	バーサーカー	5	34	19	12	64	10	手斧(1-2)
1	バーサーカー	5	33	20	12	70	10	ハンマー(1)
2	スナイパー	3-8	28-31	17-18	10-11	95-97	12-13	はがねの弓(2)
1	スナイパー	8	31	18	31	97	13	キラーボウ(2)
1	司祭	8	26	12	8	86	6	ブリザー(1-2)
2	司祭	7	26-27	11-12	3	81	2-3	ウォーム(3-10)リブロー(∞)
1	司祭	9	27	19	3	77	4	ボルガノン(1-2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
守り人	マムクート	8	25	23	3	92	6	魔龙石(1)

最终章 选ばれし者たち



我方初期

マルス 任意 14 人

ナギ (24 章外传过关的场合)

ガト -(没有进入 24 章外传的场合)

武器屋(整备)

てつの剣	400G
てつの槍	480G
てつの斧	320G
てつの弓	440G
ファイアー	300G
ライブ	800G

道具屋

扉のカギ	500G
きずぐすり	300G

攻略要点

游戏的最终战，大家把平常舍不得用的高级武器全都拿出来吧，记得把"三种武器"分别给我方最强的几名角色装备上，回复杖也需要带上无限距离和全员回复的。本关需要好好安排出击人员配置，因为一开始我方部队被分成四个部分，每个部分都需要一名高防御力的角色充当盾牌。左上角的四人中需要装备对龙特效武器，下方那个火龙使的能力相当高。左下角三人部队建议配备强力弓箭手，这样可以直接隔墙狙击敌人，最右侧建议安排 10 格移动力的强力骑士，开战后可以直接击破右侧的敌人大型弩。右上角的四人部队建议配备高移动力高防御的骑士，这样可以直接击杀下方 10 格魔法射程的司祭。中间的大部队建议带上盗贼，可以开门。

地图上的门在经过一定回合之后就会关闭，因此四支部队，每个部队都建议带上钥匙。

第四回合开始，敌援军陆续出现。其中左侧增援的大型弩非常讨厌，建议安排专人守在那里击破。其他援军大家不必过多理会，让主角连同装备了"三种武器"的我方最强角色直接前去攻击 BOSS。

最终 BOSS 的实力的确强悍，而且射程为 1-2，HP 则高达 60，最讨厌的是 BOSS 所在地方只能有 1 人邻接。先让持最强枪グラディウス和最强弓パルティア的角色在 2 格距离攻击，再安排骑士在 2 格位置用手枪攻击，然后可安排弓箭手在 3 格位置用长弓攻击，最后让持最强剑的主角上去做最后一击吧！

敌方资料

■ 敌方初期资料

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	勇者	13	35	25-26	7	114	16-17	ぎんの剣(1)
1	勇者	13	36	10	7	104	17	サンダーソード(1-2)
2	マムクート	20	37	27	8	101	15	魔龙石(1)
2	マムクート	20	37	32-33	9-10	104-105	20	火龙石(1)
1	パラディン	13	36	25	5	106	14	ぎんの槍(1)
2	パラディン	13	35-36	26	5	110-111	14	ぎんの剣(1)
3	ジェネラル	13	41-42	27-28	4-5	104-105	7	ぎんの槍(1)
1	司祭	13	31	22	4	79	6	ボルガノン(1-2)
1	司祭	13	30	15	4	84	5	ウオーム(3-10)
2	シューター	13	30-31	29	1	72	5-6	エレファアント(3-10)
1	パラディン	13	36	18	5	80	13	手槍(1-2)
1	パラディン	13	36	21	5	91	13	ドラゴンソード(1)
1	ドラゴンナイト	13	35	21	3	82	13	ドラゴンランス(1)
2	ドラゴンナイト	13	35	25	3	97	13	ぎんの斧(1)
1	僧侣	15	22	-	-	-	8	リブロー(∞)
1	僧侣	15	22	-	-	-	8	リザーブ(∞)
2	スナイパー	13	37	23-24	11-12	113-114	15	ぎんの弓(2)

■ BOSS 资料

姓名	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
メディウス	地龙	25	60	44	13	96	21	地龙石(1-2)

■ 敌方援军 1(第 4、6、8、10、15、20 回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
1	司祭	13	31	23	14	108	6	トロン(1-2)
1	シューター	13	31	29	1	72	5	エレファアント(3-10)
1	マムクート	20	37	27	8	102	15	魔龙石(1)
1	勇者	13	36	24	7	104	16	ぎんの斧(1)

■ 敌方援军 2(第 5、8、11、15、20 回合登场)

数量	职业	等级	HP	攻击	必杀	命中	回避	武器(射程)
2	ドラゴンナイト	13	34-35	20	3-4	82-83	13	手槍(1-2)
1	パラディン	13	35	20	5	81	14	ドラゴンランス(1)
1	勇者	13	36	26	7	114	17	ぎんの剣(1)
1	マムクート	20	37	32	9	104	21	火龙石(1)

三国志大戰天

入门指南+全武将卡片图鉴

模式介绍

战略之章

故事模式，按着每章节的要求，在规定月数内贡献目标城池。点击自己控制的城池有三个指令，移动：可以将武将移动到自己控制范围内的任意城池，也可以将武将移动到要攻打的城池。商人：每一回合可以购买一次卡片，故事模式下的卡片是固定的。军师：任命城池和部队的军师。

锻炼之章

战术指南为了解系统的教学模式，锻炼实习可以反复挑战敌人是反复刷卡的好地方。取得 S 评价还能获得新的称号。

军议之章

包括君主情报，卡片图鉴、事件图鉴（没触发的事件也可以看到触发所需的人物卡片），卡组编辑，改名。

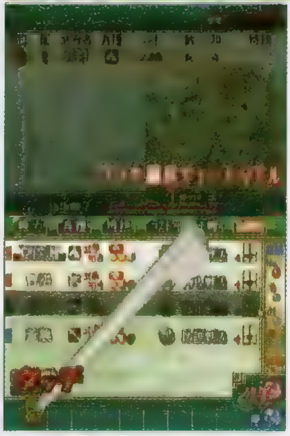
通信之章

通信对战，分为无线通讯和 WIFI 通信，WIFI 模式需要 WIFI 设备。カードトレード可以和其他玩家交换卡片。通信对战是该游戏的最大乐趣，务必尝试。

用语说明

各种名词解释。

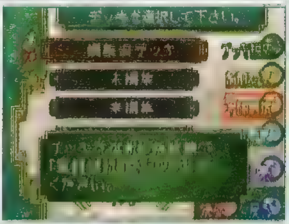
卡组编辑方法



编辑武将时，下边的格子放需要参战的武将。直接用触摸笔将画面中央的武将拖到下边蓝色的格子中。按 L 和 R 键可以观看卡组的总武力和总智力。

每个武将都有 COST 值（黄色球），参加战斗的武将总 COST 值数一定，选择 COST 值高的武将，参战的武将总数就会少，这就考验玩家编辑队伍的能力，武将质量和数量如同鱼与熊掌。

军师的选择



回到编辑主菜单，点击军师选择选项后选择队伍的军师。每个卡组只能使用 1 名军师，务必根据卡组的特点选择军师使用。

卡片的移动方法 & 胜败的规则

本作的战斗画面回到了上下分屏，上平分为地阵和自阵两个区域，我方武将只能配置在自阵的区域内。武将的移动只要用触摸笔拖动武将头像即可。

战前准备

战斗开始前要选择军师特技，每个军师都有两个特技，只能选择 1 种使用，然后布置我方武将初始的位置。

攻城方法

部队接近城门区域后就会自动处于攻城状态，攻城时队伍下边会有红色的气槽，气槽满后就会攻城，城墙最薄弱的地方就是正门，在规定时间内破坏城门方胜利。双方都没有破坏城门的情况下，城门耐久值最高的一方获得胜利。

部队战斗、撤离和复活

战斗画面右上方的小地图中，红色方框是我方部队的位置，蓝色方框是地方部队的位置，两方部队接近后就会自动发生战斗。上边画面中队伍旁的数字为该部队的武力值，武力越高的部队战斗中优势越明显，当然武力越高的武将COST也会越高。

队伍撤退和复活

当部队兵力为0时，在小地图中就会现实为X图标，然后用触摸笔将其拖到画面最下方我方城池区域内，在数字倒数为0后，该部队就复活重新投入战斗，将复活的部队从城内拖出来即可继续战斗了（本系列中到处都是不死的军团啊）。

单挑

两军相遇后一定几率进入武将单挑画面，光标移动到左边的竖线位置时电机触摸屏，成功率越高，斩杀对手的几率就越高，失败一方部队直接被消灭。单挑是会出现平局情况的，平局对双方武将没有任何影响。

兵种介绍

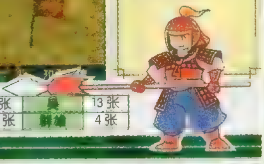
骑兵

[illegible]	31张	[illegible]	8张
[illegible]	16张	[illegible]	14张

移动速度快，冲击能力强，能战能退，是克制移动缓慢的弓箭兵的兵种，但对枪兵时战斗力极弱，尽可能的不要和枪兵作战。

特殊能力

突击，冲击正前方的敌人，造成极大伤害。



枪兵

[illegible]	7张	[illegible]	13张
[illegible]	22张	[illegible]	4张

移动速度相对较慢，接近战很强的不兵种。对弓箭兵有极大的伤害，但对弓箭兵没有太大的抗性，冲到弓箭兵面前基本上就全军覆没了。

特殊能力

枪击，不断改变方向用枪突击敌人。

迎击：对骑兵造成巨大伤害。

弓兵

[illegible]	16张	[illegible]	21张
[illegible]	6张	[illegible]	10张

特殊能力

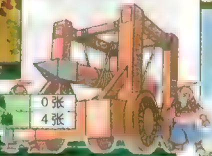
走射，一定时间内边移动边射击，属于边打边跑的能力。

远距离攻击的极强的兵种，通常情况下静止不动向敌部队发射弓箭，远距离可以克制枪兵，但对骑兵的突击没有太多的办法。

步兵

魏	0张	吴	2张
蜀	1张	群雄	3张

没有任何优点的兵种，多在一些文官手下服役。



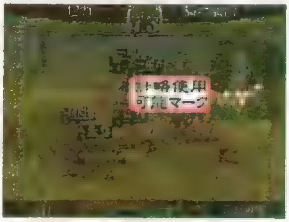
攻城兵

魏	0张	吴	0张
蜀	2张	群雄	4张

移动速度机器缓慢，但攻城时能对城池造成巨大伤害的兵种。让攻城兵配合加速计略使用就能使其发挥最大的实力。

武将的计策、军师的奥义

武将的计策、军师的奥义能够左右战局结果的重要砝码。计策相当于武将的必杀技，武将有各种各样的必杀技，武将的计策需要消耗必杀技，士气随着时间经过会少量增加，士气足够时可以使用计策的武将在小地图上会有黄色的圆点，要注意的是，所有的武将公用下边的士气槽，一名武将使用计策后就要等下次机会了，计策的使用方法是点击需要发动计策的武将，然后电击画面右下方的红球，计策有一定的范围，系统会在小地图中用黄色区域标明，可以通过触摸笔和方向键调整计策方向。



武将分为，魏、蜀、吴、群雄四个势力，出战的武将势力相同，则士气最大值就会提高，最大值还和军师势力相关。

军师

军师是不直接参加战斗的强力支援卡片，每个军师都拥有两种奥义。兵略是对全战场都有效果；阵略仅在限定范围内发挥效果。军师卡一次战斗只能选择一枚，

没有设定军师卡的部队就会有大众脸军师代替。军师依靠训练来提高自身的能力，训练需要消耗兵粮。军师的等级提高，其奥义的效果就越强大，尽可能的提高军师能力吧。

战斗前要选择军师的奥义，随后还要设定军师奥义的效果范围，由于战斗中不能更改奥义范围，因此根据战场局势慎重考虑配置位置，画面下方有奥义槽，一定时间会回复，点击下屏画面右方军师头像下边蓝色的球体。

特技一览

伏兵	潜伏状态，遭遇敌人之后对敌部队造成巨大伤害，每战只能使用一次，伤害和双方智力差值相关
魅力	战前增加 0.5 的士气
勇猛	单挑时容易出现黄色槽，无双出现几率提高
防栅	部队自带阻挡敌人的栅栏
募兵	部队原地不动时徐徐回复兵力
连计	增加技能的范围
复活	撤退后的武将回到战场所需的时间缩短

特技发动时机一览

特技名称	发动时机	发动次数
伏兵	战斗开始时	1 次
防栅	战斗开始时	1 次
复活	击破后撤退时	无次数限制
魅力	战斗开始时	1 次
勇猛	单挑时发生	无次数限制
募兵	战斗中部队停止不动时	无次数限制

初期卡片入手方法

- 看完教学模式后入手 DS 前作的原创卡片
- 完成锻炼之章后可抽取本作的原创卡片和 EX 卡片

魏勢力

全卡片一览

UC 魏001 于禁 文則

伏兵和计略及时遇到强敌也可能击破

武力/知力	兵种	COST
5/5	枪兵	1.5

特技：伏兵

计略：隐密战法

自身武力上升，并且成为隐密状态(不会被敌军发现)。

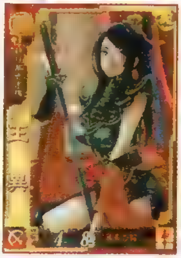
效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration 24no

SR 魏002 王异

具有防栏和让敌人移动大幅下降的计略



武力/知力	兵种	COST
4/8	弓兵	1.5

特技：防栅·魅力

计略：暴勇の报い

范围内敌军武力和移动速度大幅度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration 广濑总士

R 魏003 贾诩 文和

高知力的计略将范围内的敌人瓦解

武力/知力	兵种	COST
1/9	骑兵	1

特技：伏兵

计略：离间の计

范围内敌军武力、知力和移动速度下降。如果只是对敌军1个部队使用，则效果减半。

效果时间	必要士气
知力时间	6

效果范围

Illustration 小川雅史

R 魏004 郭嘉 奉孝

必要士气低的计略可有效地利用

武力/知力	兵种	COST
4/9	骑兵	1.5

特技：伏兵

计略：刹那の神速

范围内我方部队武力短时间上升，如果是骑兵的话移动速度也会上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

效果范围

Illustration masaki

C 魏005 郭皇后

利用高机动使用计略将敌人扰乱

武力/知力	兵种	COST
2/7	骑兵	1

特技：魅力

计略：弱体化の小计

范围内敌军武力武器下降。

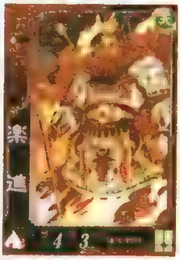
效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 24no

UC 魏006 乐进 文谦

费1武力4的稀少骑兵



武力/知力	兵种	COST
4/3	骑兵	1

特技：–

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 风间雷太

R 魏007 夏侯渊 妙才 地

武力 8 的持有“勇猛”和“乱击”的强力弓兵

武力/知力	兵种	COST
8/3	弓兵	2

特技：勇猛·募兵

计略：乱れ击ち

自身武力上升，并且对射程内的所有敌军进行弓攻击。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 狮子猿

UC 魏008 夏侯渊 妙才 地

高费的稳定型武将

武力/知力	兵种	COST
9/5	骑兵	2.5

特技：勇猛

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 三好载克

R 魏009 夏侯敦 元让 地

使用计略可将形势一口气逆转

武力/知力	兵种	COST
9/7	骑兵	3

特技：复活·勇猛

计略：只眼将の大喝

范围内敌军短时间内不能移动，并且根据范围内敌军数量提升武力（敌军部队越多，提升数值越多），达到一定数值的武力时还能增加移动速度。

效果时间	必要士气
知力短时间	4

效果范围

Illustration 狮子猿

UC 魏010 夏侯敦 元让 地

攻守平衡武将，计略起辅助效果

武力/知力	兵种	COST
7/7	骑兵	2

特技：魅力·勇猛

计略：云散の眼光

解除范围内敌军的计略效果。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 真岛ヒロ

C 魏011 牛金 地

低费骑兵，能力一般

武力/知力	兵种	COST
3/1	骑兵	1

特技：勇猛

计略：猪突猛进

武力和移动速度大幅度上升，并且往发动计略时所面对的方向强制移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration F.S

R 魏012 许褚 仲康 天

武力 10 具有“募兵”的强力弓兵

武力/知力	兵种	COST
10/2	弓兵	2.5

特技：募兵

计略：虎痴の怪力

自身武力大幅度上升。

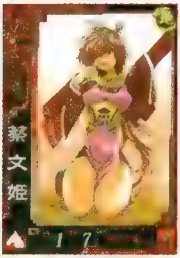
效果时间	必要士气
知力短时间	3

效果范围

Illustration hippo

UC 魏013 蔡文姬 地

使用计略将我方武将一齐强化



武力/知力	兵种	COST
1/7	骑兵	1

特技：魅力

计略：飞天の舞い

除自身外所有我方部队移动速度上升。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	5

效果范围

Illustration 小川雅史

C 魏014 蔡瑁 德珪 地

魏军稀少的 1 费枪兵

武力/知力	兵种	COST
3/3	枪兵	1

特技：–

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration YOOTH

SR 魏015 司马懿 仲达 天

知力最高的伏兵，可造成绝大的伤害

武力／知力	兵种	COST
6/10	骑兵	2

特技：伏兵·魅力

计略：机略自在

范围内敌军的计略效果解除，武力下降。范围内敌方部队数多于我方部队数时，范围内我方部队武力、知力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration：一徳

R 魏016 荀彧 文若 天

范围效果大的反计

武力／知力	兵种	COST
1/9	弓兵	1

特技：－

计略：玄妙なる反计

敌方计略发动无效化，如果敌方发动的是攻击性计略，则反过来对敌方造成伤害。

效果时间	必要士气
一瞬	4

Illustration：漆原友纪

UC 魏017 荀攸 公达 地

具有防栅和计略“大水计”的防守型武将

武力／知力	兵种	COST
3/8	弓兵	1.5

特技：防栅·募兵

计略：大水计

用大水对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration：漆原友纪

UC 魏018 钟会 士季 地

以高机动力将敌人扰乱，然后施放计略

武力／知力	兵种	COST
4/8	骑兵	1.5

特技：－

计略：水祸の计

用大水对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration：masaki

UC 魏019 徐晃 公明 天

2费的武力8骑兵在前线活跃

武力／知力	兵种	COST
8/5	骑兵	2

特技：－

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：三好载克

SR 魏020 甄皇后 天

危机的时候越能发挥效果的计略“无势之舞”

武力／知力	兵种	COST
2/6	骑兵	1

特技：防栅·魅力

计略：无势の舞い

战场上敌军未撤退部队数量大于我方未撤退部队数量时，我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	5

Illustration：真岛ヒロ

C 魏021 曹洪 子廉 地

特技和计略活用可积极地攻城

武力／知力	兵种	COST
6/4	弓兵	1.5

特技：募兵

计略：特攻战法

自身武力和城攻击力上升，效果中部队强制前进。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：藤田香

C 魏022 曹昂 子脩 天

特殊的计略使用后可将我方武力引出

武力／知力	兵种	COST
3/4	骑兵	1

特技：－

计略：殿、私の马を！

除自身以外，战场上武力最高的我方部队武力和移动速度上升，计略发动后自身撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration：米谷尚展

C 魏023 曹彰

自身武力强化在前线发挥作用

武力/知力	兵种	COST
6/2	骑兵	1.5

特技：勇猛

计略：刹那の怪力

短时间内，自身武力大幅度上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

效果范围

Illustration 饭田岳士

C 魏024 曹植

在后方援护我方前线

武力/知力	兵种	COST
1/6	弓兵	1

特技：防栅·魅力

计略：云散の计

解除范围内敌军的计略效果。

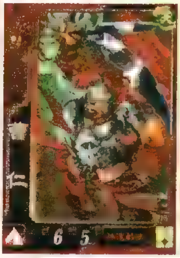
效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 二见敬之

UC 魏025 曹仁

能力平衡的稳定性武将



武力/知力	兵种	COST
6/5	骑兵	1.5

特技：–

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration masaki

SR 魏026 曹操

能力和计略都非常优秀的三国霸王

武力/知力	兵种	COST
8/10	骑兵	2.5

特技：伏兵·魅力

计略：霸者の求心

范围内所有我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

效果范围

Illustration 狮子猿

R 魏027 曹丕

长时间内将我方武将强化

武力/知力	兵种	COST
5/8	弓兵	2

特技：魅力·募兵

计略：魏武の大号令

范围内魏势力我方部队武力长时间上升。

效果时间	必要士气
知力长时间	6

效果范围

Illustration Wolfina

R 魏028 张郃

武力、知力都很高，魏军贵重的枪兵

武力/知力	兵种	COST
7/7	枪兵	2

特技：勇猛

计略：魏武の强兵

自身武力长时间上升。

效果时间	必要士气
知力长时间	3

效果范围

Illustration 小城崇志

SR 魏029 张春华

隐密状态下以弓攻击敌人

武力/知力	兵种	COST
2/8	弓兵	1

特技：伏兵·魅力

计略：隐密战法

自身武力上升 并且成为隐密状态（不会被敌军发现）。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration masaki

SR 魏030 张辽

在骑兵众多的魏军中也能独当一面

武力/知力	兵种	COST
9/7	骑兵	2.5

特技：勇猛

计略：神速の大号令

范围内我方部队武力上升，骑兵部队还能获得移动速度上升效果。

效果时间	必要士气
知力时间	7

效果范围

Illustration TOHRU

UC 魏031 程昱 仲德 （天）

特技和计略以及知力 8 将大大发挥伏兵威力

武力／知力	兵种	COST
1/8	枪兵	1

特技：伏兵

计略：隐密战法

自身武力上升，并且成为隐密状态（不会被敌军发现）。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration：RARE ENGINE

R 魏032 典韦 （地）

魏军贵重的武力 9 枪兵，费用高

武力／知力	兵种	COST
9/2	枪兵	2.5

特技：勇猛·防栅

计略：刹那の怪力

自身武力短时间大幅度上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

Illustration：伊藤サトシ

SR 魏033 邓艾 士载 （天）

高知力的武将，计略发挥速度优势

武力／知力	兵种	COST
7/9	骑兵	2

特技：伏兵

计略：隐密の神速行

自身武力和移动速度上升，并且成为隐密状态（不会被敌军发现）。

效果时间	必要士气
知力时间	5

Illustration：狮子猿

UC 魏034 卞皇后 （地）

多人数攻城时适用的计略“落日之舞”

武力／知力	兵种	COST
2/5	骑兵	1

特技：魅力

计略：落日の舞い

我方攻城槽上升速度增加，城攻击力下降。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	4

Illustration：陆原一树

R 魏035 庞德 令明 （地）

使用计略突入敌方阵地

武力／知力	兵种	COST
9/1	骑兵	2

特技：－

计略：特攻战法

自身武力和城攻击力上升，计略效果中强制前进。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：Wolfina

C 魏036 满宠 伯宁 （地）

使用计略将敌人速度降低

武力／知力	兵种	COST
4/8	枪兵	1.5

特技：伏兵

计略：连环の小计

范围内敌军部队移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	5

Illustration：池田宗隆

R 魏037 羊祜 叔子 （地）

在前线将我方武力上升

武力／知力	兵种	COST
5/6	骑兵	1.5

特技：魅力

计略：刹那の号令

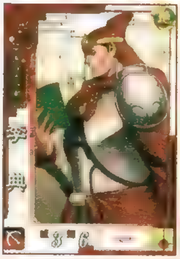
范围内我方部队武力短时间上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

Illustration：okome

C 魏038 李典 曼成 （地）

弓兵援护以及计略“反计”防御敌计略



武力／知力	兵种	COST
3/6	弓兵	1

特技：－

计略：反计

敌方计略发动无效化，如果敌方发动的是攻击性计略，则反过来对敌方造成伤害。

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration：ファントム

C 魏039 刘晔 子扬 天

以“伏兵”获得先机，计略“看破”使敌计略无效化

武力/知力	兵种	COST
2/7	骑兵	1
特技	伏兵	
计略	看破	
效果	敌方计略发动无效化。	
效果时间	必要士气	
一瞬	2	
Illustration	音乐ナスカ	

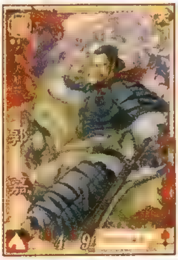
LE LE001 贾诩 文和 天

让敌人范围降速的名参谋

武力/知力	兵种	COST
1/9	骑兵	1
特技	伏兵	
计略	离间の计	
效果	范围内敌军武力、知力和移动速度下降。如果只是对敌军1个部队使用，则效果减半。	
效果时间	必要士气	
知力时间	6	
Illustration	王欣太	

LE LE002 郭嘉 奉孝 天

好战的天才军师



武力/知力	兵种	COST
4/9	骑兵	1.5
特技	伏兵	
计略	刹那の神速	
效果	范围内我方部队武力短时间上升，如果是骑兵的话移动速度也会上升。	
效果时间	必要士气	
知力短时间	3	
Illustration	王欣太	

LE LE003 乐进 文谦 天

低消费的稳定型武将

武力/知力	兵种	COST
4/3	骑兵	1
特技	–	
计略	强化战法	
效果	自身武力上升。	
效果时间	必要士气	
知力时间	4	
Illustration	王欣太	

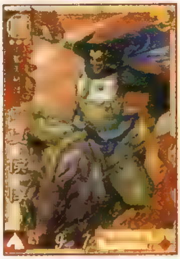
LE LE004 夏侯渊 妙才 地

奇袭的名弓手

武力/知力	兵种	COST
8/3	弓兵	2
特技	勇猛·募兵	
计略	乱れ击ち	
效果	自身武力上升，并且对射程内的所有敌军进行弓攻击。	
效果时间	必要士气	
知力时间	10	
Illustration	王欣太	

LE LE005 夏侯惇 元让 地

曹魏的重要支柱武将



武力/知力	兵种	COST
9/7	骑兵	3
特技	复活·勇猛	
计略	只眼将の大喝	
效果	范围内敌军短时间内不能移动，并且根据范围内敌军数量提升武力(敌军部队越多，提升数值越多)，达到一定数值的武力时还能增加移动速度。	
效果时间	必要士气	
知力短时间	4	
Illustration	王欣太	

LE LE006 许褚 仲康 天

以怪力闻名的护卫队长

武力/知力	兵种	COST
10/2	弓兵	2.5
特技	募兵	
计略	虎痴の怪力	
效果	自身武力大幅度上升。	
效果时间	必要士气	
知力短时间	3	
Illustration	王欣太	

LE LE007 荀彧 文若 天

辅佐君主夺得天下的才能

武力/知力	兵种	COST
1/9	弓兵	1
特技	–	
计略	玄妙なる反计	
效果	敌方计略发动无效化，如果敌方发动的是攻击性计略，则反过来对敌方造成伤害。	
效果时间	必要士气	
一瞬	4	
Illustration	王欣太	

LE LE008 荀攸 公达 （地）

求稳但也有骨气的智将

武力/知力	兵种	COST
3/8	弓兵	1.5

特技：防栅·募兵

计略：大水计

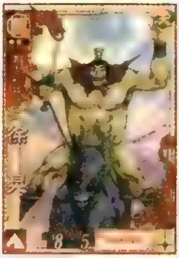
用大水对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration 王欣太

LE LE009 徐晃 公明 （天）

速度一流的魏军名将



武力/知力	兵种	COST
8/5	骑兵	2

特技：－

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 王欣太

LE LE010 曹仁 子孝 （天）

发挥稳定的魏国重要武将

武力/知力	兵种	COST
6/5	骑兵	1.5

特技：－

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 王欣太

LE LE011 曹操 孟德 （天）

独具慧眼的乱世奸雄

武力/知力	兵种	COST
8/10	骑兵	2.5

特技：伏兵·魅力

计略：霸者の求心

范围内所有我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration 王欣太

LE LE012 张辽 文远 （天）

目标是武之极意的猛将

武力/知力	兵种	COST
9/7	骑兵	2.5

特技：勇猛

计略：神速の大号令

范围内我方部队武力上升，骑兵部队还能获得移动速度上升效果。

效果时间	必要士气
知力时间	7

Illustration 王欣太

UC Ex014 典韦 （地）

武力强化的高费骑兵

武力/知力	兵种	COST
10/1	骑兵	3

特技：－

计略：魏武の强兵

自身武力长时间上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

Illustration 野中英次

UC Ex015 王异 （地）

计略和攻击都可参加的全能选手

武力/知力	兵种	COST
4/7	弓兵	1.5

特技：防栅·魅力

计略：水祸の计

用大水对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration CLAMP

UC Ex016 许褚 仲康 （地）

具有复活和勇猛的强将，就是费用太高

武力/知力	兵种	COST
9/1	枪兵	3

特技：复活·勇猛

计略：虎痴の怪力

自身武力大幅度上升。

效果时间	必要士气
知力短时间	3

Illustration タカヤマトシアキ

UC DS017 徐晃 公明 天

具有复活的强力武将

武力/知力	兵种	COST
8/5	骑兵	2.5

特技：复活

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 小川悦司

UC DS001 蒯越 异度 地

低费用，具有伏兵和实用的计略

武力/知力	兵种	COST
2/7	弓兵	1

特技：伏兵

计略：弱体化の小计

范围内敌军武力下降。

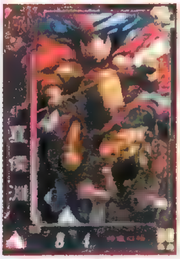
效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 山宗

UC DS002 夏侯渊 妙才 地

费用和能力相应的武将



武力/知力	兵种	COST
8/4	骑兵	2

特技：勇猛

计略：神速の枪

自身武力上升，同时移动速度大幅度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration masaki

SR DS007 司马懿 仲达 天

费用低知力高，具有伏兵的强力武将

武力/知力	兵种	COST
4/9	骑兵	1.5

特技：伏兵

计略：云散の计

解除范围内敌军的计略效果。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 原友和

UC DS010 曹彰 子文 天

实用计略成为魏军强力枪兵

武力/知力	兵种	COST
7/5	枪兵	2

特技：勇猛

计略：特攻战法

自身武力和城攻击力上升，计略效果中强制前进。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 伊藤サトシ

SR DS011 曹丕 子桓 地

强力的回复系计略支援我方

武力/知力	兵种	COST
5/8	骑兵	1.5

特技：防栅·魅力

计略：首都よりの援军

范围内魏势力的我方部队兵力回复。

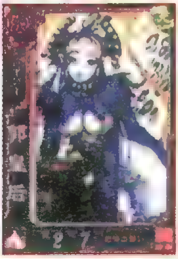
效果时间	必要士气
一瞬	5

效果范围

Illustration okome

UC DS017 郭皇后 天

以计略将我方士气上升



武力/知力	兵种	COST
2/7	骑兵	1

特技：–

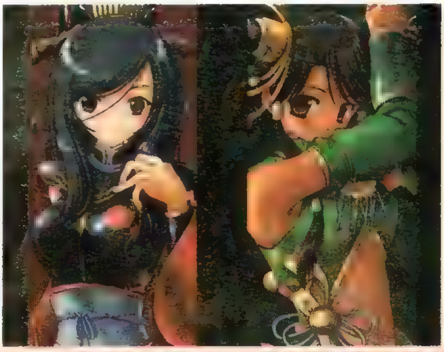
计略：鼓舞の舞い

自军士气上升速度提高。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	4

效果范围

Illustration あきまん



蜀势力

全卡片一览

C 蜀001 伊籍

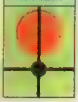
用弓和计略掩护前方的主力部队

武力/知力	兵种	COST
2/7	弓兵	1

特技 –

计略 的确な援护

范围内武力最高的我方部队兵力回复。


效果范围

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration 藤田香

C 蜀002 王平

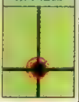
"大车轮战法"将发挥自身能力以上的作用

武力/知力	兵种	COST
5/6	枪兵	1.5

特技 复活·防栅

计略 大车轮战法

自身武力上升，并且往全方向使用无敌枪攻击。


效果范围

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 清宫敦嗣

C 蜀003 夏侯月姬

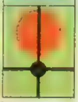
用"落雷"将比自身知力低的武将击破

武力/知力	兵种	COST
2/7	枪兵	1

特技 魅力

计略 落雷

向范围内发出3道落雷攻击对敌方部队造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。


效果范围

效果时间	必要士气
一瞬	6

Illustration 小室和生

SR 蜀004 关羽

以压倒性的武力将敌军横扫

武力/知力	兵种	COST
10/7	骑兵	3

特技 勇猛·魅力·募兵

计略 忠义の大号令

范围内我方部队武力上升，并且回复超过上限数值的兵力。

效果范围

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration 杉浦善夫

UC 蜀005 关羽

以"长枪战法"扩大范围将敌军骑兵消灭

武力/知力	兵种	COST
9/5	枪兵	2.5

特技 勇猛

计略 长枪战法

自身武力上升，枪攻击范围上升。

效果范围

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 三好载克

R 蜀006 关银屏

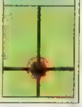
强力的我方援护以及自身武力强化

武力/知力	兵种	COST
3/4	枪兵	1

特技 勇猛·魅力

计略 若き血の目觉め

武力上升到与蜀势力我方部队最高者相同。武力达到一定数值时，还会追加往全方向使用无敌枪攻击。


效果范围

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 陆原一树

UC 蜀007 甘皇后

必要士气7的计略将我方全体全回复

武力/知力	兵种	COST
1/4	步兵	1

特技 魅力

计略 回复の舞い

除自身外，我方部队兵力缓缓回复。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	7

Illustration 音乐ナスカ

UC 蜀008 关平

能力值平衡、计略稳定的枪兵

武力/知力	兵种	COST
6/6	枪兵	1.5

特技 募兵

计略 长枪战法

自身武力上升，枪攻击范围上升。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 塚本阳子

C 蜀009 简雍 宪和

在战局最后凭借"无血开城"将战势逆转

武力/知力	兵种	COST
2/6	枪兵	1

特技 伏兵

计略 无血开城

自身城攻击力大幅度上升，武力下降。战斗剩余时间越少时，效果越大。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration MAr

SR 蜀010 魏延 文长

蜀军少有的武力8的骑兵

武力/知力	兵种	COST
8/4	骑兵	2

特技 –

计略 唯我独尊

范围内我方部队全部撤退，自身武力上升，撤退的我方武将越多，武力上升得越多。武力达到一定数值时，移动速度也会上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration タカヤマトシアキ

R 蜀011 魏延 文长

使用计略冲锋陷阵的强力枪兵

武力/知力	兵种	COST
8/5	枪兵	2

特技 募兵

计略 大车轮战法

自身武力上升，并且往全方向使用无敌枪攻击。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 狮子猿

R 蜀012 姜维 伯约

文武双全，使用"挑发"将敌阵打乱

武力/知力	兵种	COST
7/7	枪兵	2

特技 募兵

计略 挑发

范围内所有敌军都向自身所在位置移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 陆原一树

UC 蜀013 严颜

长期战所适用的计略"奋激战法"

武力/知力	兵种	COST
6/3	骑兵	1.5

特技 勇猛

计略 奋激战法

自身武力上升，同时回复兵力。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration RARE ENGINE

C 蜀014 吴懿 子远

自身机动力优秀，使用计略支援我方主力

武力/知力	兵种	COST
3/3	骑兵	1

特技 –

计略 的确な援护

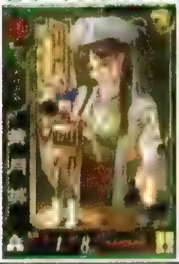
范围内武力最高的我方部队兵力回复。

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration 山宗

UC 蜀015 黄月英 (天)

看准时机使用计略，一气突击敌方城池



武力/知力	兵种	COST
1/8	攻城兵	1

- 特技：魅力
- 计略：黄式加速装置
- 移动速度上升。
- 效果时间：知力时间　必要士气：4
- Illustration：二见敬之

R 蜀016 黄忠 汉升 (人)

在远距离战斗中活跃的名弓手

武力/知力	兵种	COST
7/5	弓兵	2

- 特技：勇猛·防栅
- 计略：零距离战法
- 自身武力大幅度上升，弓射程距离下降。
- 效果时间：知力时间　必要士气：4
- Illustration：川原正敏

UC 蜀017 黄忠 汉升 (天)

必要士气6的计略"老当益壮"效果绝大

武力/知力	兵种	COST
7/6	骑兵	2

- 特技：勇猛·募兵
- 计略：老当益壮
- 自身武力上升，同时回复兵力(可超过兵力上限)。
- 效果时间：知力时间　必要士气：6
- Illustration：RARE ENGINE

UC 蜀018 周仓 (人)

低费具有特技"勇猛"的武将

武力/知力	兵种	COST
4/2	枪兵	1

- 特技：勇猛
- 计略：强化战法
- 自身武力上升。
- 效果时间：知力时间　必要士气：4
- Illustration：伊藤サトシ

SR 蜀019 诸葛亮 孔明 (人)

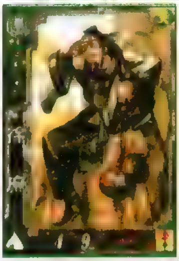
"八卦战计"根据战况决定发动

武力/知力	兵种	COST
3/10	枪兵	1.5

- 特技：伏兵·魅力·募兵
- 计略：八卦の战计
- 范围内我方部队武力上升，并且根据范围内我方部队数获得不同效果。1部队：回复兵力(可超过兵力上限)。2部队：移动速度上升。3部队 不会成为计略对象。4部队以上：兵力缓缓回复。
- 效果时间：知力时间　必要士气：6
- Illustration：masaki

R 蜀020 徐庶 元直 (天)

快速移动将敌人扰乱后施放"落雷"

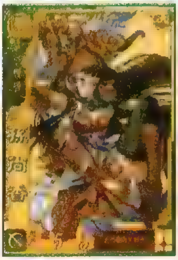


武力/知力	兵种	COST
4/9	骑兵	1.5

- 特技：伏兵
- 计略：落雷
- 向范围内发出3道落雷攻击对敌方部队造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。
- 效果时间：一瞬　必要士气：6
- Illustration：狮子猿

SR 蜀021 孙尚香 (天)

蜀军唯一的"远弓麻痹矢战法"



武力/知力	兵种	COST
5/5	弓兵	1.5

- 特技：勇猛·魅力
- 计略：远弓麻痹矢战法
- 自身武力和射程距离上升，受到矢攻击的敌军移动速度下降。
- 效果时间：知力时间　必要士气：10
- Illustration：masaki

SR 蜀022 赵云 子龙 (人)

具有多个特技和计略"人马一体"的猛将

武力/知力	兵种	COST
8/7	骑兵	2.5

- 特技：复活·勇猛·魅力
- 计略：人马一体
- 武力和移动速度上升，不会受到枪的迎击伤害。
- 效果时间：知力时间　必要士气：4
- Illustration：杉浦善夫

R 蜀023 赵云

优良计略和高能力的2费骑兵

武力/知力	兵种	COST
7/7	骑兵	2

特技：募兵

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 长野刚

C 蜀024 张松

以高机动力使用计略牵引敌军

武力/知力	兵种	COST
1/7	骑兵	1

特技：–

计略：蜀への诱导

范围内所有敌军都向自身所在位置移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration 风间雷太

R 蜀025 张飞

武力10的蜀军强力枪兵

武力/知力	兵种	COST
10/2	枪兵	2.5

特技：勇猛

计略：挑发

范围内所有敌军都向自身所在位置移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration masaki

UC 蜀026 张飞

费2武力9的蜀军猛将

武力/知力	兵种	COST
9/1	枪兵	2

特技：勇猛

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 原友和

C 蜀027 赵累

牺牲自身将我方枪兵强化

武力/知力	兵种	COST
2/7	枪兵	1

特技：防栅

计略：车轮の传授

除自身外，战场上我方武力最高的枪兵武力上升，并且往全方向使用无敌枪攻击。发动计略后自身撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration 饭田牧子

R 蜀028 马谡

低费具有“伏兵”和“挑发”的能力

武力/知力	兵种	COST
5/7	枪兵	1.5

特技：伏兵

计略：挑发

范围内所有敌军都向自身所在位置移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration okome

UC 蜀029 马岱

使用计略将武力强化，在前线快速行动

武力/知力	兵种	COST
5/6	骑兵	1.5

特技：伏兵

计略：神速战法

自身武力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 风间雷太

SR 蜀030 马超

“白银狮子”使用后突入敌阵

武力/知力	兵种	COST
9/5	骑兵	2.5

特技：勇猛

计略：白银の狮子

武力、移动速度和突击伤害上升。

效果时间	必要士气
知力时间	10

效果范围

Illustration 成庵

R 蜀031 马超

以高武力和不受计略影响活跃战场

武力/知力	兵种	COST
8/3	骑兵	2

特技：勇猛·魅力

计略：一骑当千

自身武力大幅度上升，并且不会成为计略对象。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration 伊藤サトシ

UC 蜀032 马良

将我方复活并快速投入战斗的计略

武力/知力	兵种	COST
3/8	枪兵	1.5

特技：–

计略：战线复活

撤退中的我方1个部队复活，有2个以上部队撤退时则随机复活1个部队。复活的部队会在撤退的位置出现，若在敌阵撤退则会在自阵复活。

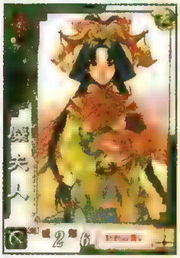
效果时间	必要士气
一瞬	4

效果范围

Illustration 那知上阳子

C 蜀033 糜夫人

敌我双方撤退即对城墙造成伤害的双刃剑



武力/知力	兵种	COST
2/6	弓兵	1

特技：魅力

计略：野战の舞い

敌我双方部队撤退时，城都会受到一定程度的伤害。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	4

效果范围

Illustration 陆原一树

UC 蜀034 法正

枪兵一起变成大车轮状态的强力计略

武力/知力	兵种	COST
4/8	骑兵	1.5

特技：伏兵

计略：车轮の指挥

范围内我方部队武力上升，如果是枪兵的话还会往全方向使用无敌枪攻击。

效果时间	必要士气
知力时间	6

效果范围

Illustration 伊藤サトシ

R 蜀035 庞统

以超高的计略发挥计略将敌人移动速度低下

武力/知力	兵种	COST
1/9	枪兵	1

特技：伏兵

计略：连环の计

范围内敌军移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	6

效果范围

Illustration TOHRU

C 蜀036 孟达

牺牲我方一部队强化自身武力

武力/知力	兵种	COST
3/6	枪兵	1

特技：伏兵

计略：反逆の狼烟

自身武力大幅上升，发动时战场上随机撤退1支我方部队。如果没有可撤退的部队时计略效果降低。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration ハマサカキミオ

SR 蜀037 刘备

将蜀军全体一齐强化

武力/知力	兵种	COST
6/7	枪兵	2

特技：复活·魅力·募兵

计略：刘备の大德

范围内所有蜀势力我方部队武力上升。

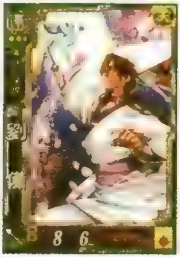
效果时间	必要士气
知力时间	6

效果范围

Illustration 川原正敏

R 蜀038 刘备

危险的计略“桃园之誓”只能适机使用



武力/知力	兵种	COST
8/6	枪兵	2.5

特技：魅力·募兵

计略：桃园の誓い

范围内我方部队武力大幅度上升，计略效果中若任1部队撤退，则其他获得计略效果的我方部队也会全部撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	7

效果范围

Illustration 杉浦善夫

C 蜀039 刘封

蜀军的低费骑兵，能力稳定

武力/知力	兵种	COST
6/5	骑兵	1.5

特技：–

计略：强化战法

自身武力上升。

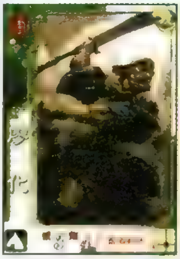
效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration：陆原一树

C 蜀040 廖化 元俭

费1具有“奋激战法”的珍贵武将



武力/知力	兵种	COST
3/4	骑兵	1

特技：–

计略：奋激战法

自身武力上升，同时回复兵力。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration：山宗

UC Ex013 赵云 子龙

具有“复活”和“长枪战法”的枪兵

武力/知力	兵种	COST
7/6	枪兵	2

特技：复活

计略：长枪战法

自身武力上升，枪攻击范围上升。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration：伊藤サトシ

R DS004 姜维 伯约

以超高的知力将敌人扰乱

武力/知力	兵种	COST
6/9	弓兵	2

特技：伏兵·募兵

计略：麒麟儿の肃清

范围内敌军武力和移动速度大幅度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	10

效果范围

Illustration：田口博之

R DS005 黄月英

回复范围内我方的兵力的强力援护

武力/知力	兵种	COST
4/8	攻城兵	1.5

特技：防栅·魅力

计略：忠义の援兵

范围内我方部队兵力回复，该效果可以超过兵力上限进行回复。

效果时间	必要士气
一瞬	5

效果范围

Illustration：F S

UC DS008 周仓

低费的武力6枪兵，计略强力

武力/知力	兵种	COST
6/3	枪兵	1.5

特技：勇猛

计略：奋激战法

自身武力上升，同时回复兵力。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration：梦路キリコ

R DS014 张飞 翼德

可以在危机时一口气扭转局势的强力计略

武力/知力	兵种	COST
9/4	骑兵	2.5

特技：勇猛·募兵

计略：长板桥の大喝

范围内敌军短时间内不能移动，并且根据范围内敌军数量提升武力（敌军部队越多，提升数值越多）。达到一定数值的武力时还能增加移动速度。

效果时间	必要士气
知力短时间	4

效果范围

Illustration：陆原一树

UC DS015 马良 季常

高知力落雷将敌军一口气歼灭

武力/知力	兵种	COST
2/7	枪兵	1

特技：防栅

计略：守护の刚雷

向范围内发出5道落雷攻击对敌方部队造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

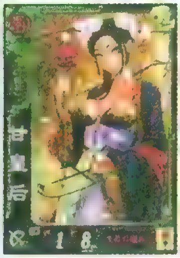
效果时间	必要士气
知力时间	10

效果范围

Illustration：骑崎サブゼロ

UC DS018 甘皇后 天

后方的弓兵和计略援护



武力/知力	兵种	COST
1/8	弓兵	1

特技：魅力

计略：忠义の援兵

范围内我方部队兵力回复，该效果可以超过兵力上限进行回复。

效果时间	必要士气
一瞬	5

Illustration：司淳

吴势力
全卡片一览

C 吴001 阚泽 德润 人

牺牲自我弥补我方武将的知力

武力/知力	兵种	COST
2/6	枪兵	1

特技：伏兵

计略：命がけの推举

战场上我方武力最高的部队知力上升，计略发动后自身撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	2

Illustration：成庵

UC 吴002 韩当 义公 地

具有防栅的低费优秀弓兵

武力/知力	兵种	COST
3/2	弓兵	1

特技：防栅

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：TOHRU

SR 吴003 甘宁 兴霸 地

武力9和具有防守计略的枪兵

武力/知力	兵种	COST
9/6	枪兵	2.5

特技：勇猛

计略：河贼の粘り

范围内我方部队受到的伤害减少，武力越高的部队效果越大。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：狮子猿

UC 吴004 甘宁 兴霸 人

高武力的可靠远距离攻击武将

武力/知力	兵种	COST
9/1	弓兵	2

特技：–

计略：孙吴の武

自身武力上升（蓄力计略）。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration：梦路キコリ

C 吴005 虞翻 仲翔

从后方支援，看准时机使用火计

武力/知力	兵种	COST
1/8	弓兵	1
特技	防栅	
计略	孙吴の炎	
用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定(蓄力计略)。		
效果时间	必要士气	
一瞬	5	
Illustration	藤谷	

UC 吴006 黄盖 公覆

决战最后使用计略将局势一口气逆转

武力/知力	兵种	COST
6/3	枪兵	1.5
特技	–	
计略	决死の攻城	
对敌城造成伤害，但是在自城耐久槽出现时不能使用，使用计略后自身撤退。		
效果时间	必要士气	
一瞬	5	
Illustration	三好载克	

SR 吴007 吴夫人

使用计略将我方的计略发挥淋漓

武力/知力	兵种	COST
1/6	弓兵	1
特技	魅力	
计略	激励の舞い	
自军士气上升速度提高。		
效果时间	必要士气	
直到撤退为止	4	
Illustration	きくち正太	

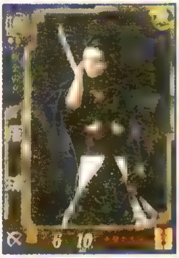
R 吴008 周泰 幼平

具有防栅的高武力枪兵

武力/知力	兵种	COST
7/4	枪兵	2
特技	防栅	
计略	汉の意地	
自身武力大幅度上升，计略效果结束后自身撤退。		
效果时间	必要士气	
知力时间	4	
Illustration	三好载克	

R 吴009 周瑜 公瑾

以"伏兵"潜入使用强力火计



武力/知力	兵种	COST
6/10	弓兵	2
特技	伏兵·魅力	
计略	赤壁の大火	
用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。		
效果时间	必要士气	
一瞬	7	
Illustration	Wolfina	

C 吴010 朱桓 休穆

以高机动寻找时机使用计略

武力/知力	兵种	COST
4/8	骑兵	1.5
特技	–	
计略	火计	
用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。		
效果时间	必要士气	
一瞬	7	
Illustration	山本章史	

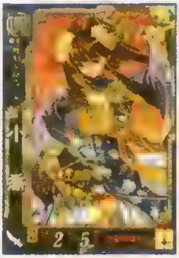
C 吴011 朱治 君理

使用弓牵制敌人的低费武将

武力/知力	兵种	COST
3/4	弓兵	1
特技	–	
计略	孙吴の祈り	
范围内我方部队兵力上升(蓄力计略)。		
效果时间	必要士气	
一瞬	4	
Illustration	吉田ちひろ	

R 吴012 小乔

在自阵也能攻击敌城的计略"流星仪式"



武力/知力	兵种	COST
2/5	步兵	1.5
特技	防栅·魅力	
计略	流星の仪式	
对敌城造成伤害(蓄力计略)。		
效果时间	必要士气	
一瞬	5	
Illustration	陆原一树	

UC 吴013 蒋钦 公奕 地

低费用的高能力弓兵

武力/知力	兵种	COST
6/5	弓兵	1.5

特技 –

计略 弱体弓战法

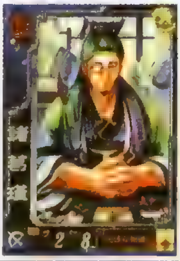
自身武力上升，被弓矢击中的敌军武力下降。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 伊藤サトシ

UC 吴014 诸葛瑾 子瑜 人

在危机的时候可将我方全体回城



武力/知力	兵种	COST
2/8	弓兵	1

特技 防栅

计略 迅速な转进

范围内我方部队瞬间返回城内。

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration 青木梨惠

R 吴015 徐盛 文向 地

能力值、特技、计略都很优秀的弓兵

武力/知力	兵种	COST
8/8	弓兵	2.5

特技 勇猛·防栅

计略 援护兵召唤

召唤 2 个部队援护兵。

效果时间	必要士气
一瞬	4

Illustration TOHRU

C 吴016 祖茂 大荣 地

使用计略创造敌人的空隙

武力/知力	兵种	COST
5/3	骑兵	1.5

特技 –

计略 讹兵召唤

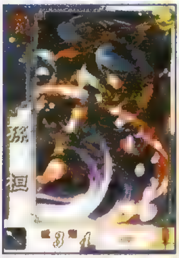
在前方召唤讹兵。

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration 二见敬之

C 吴017 孙桓 叔武 地

低费枪兵，具有“火计”计略



武力/知力	兵种	COST
3/4	枪兵	1

特技 –

计略 火计

用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration 青木梨惠

SR 吴018 孙坚 文台 人

一齐发动总攻击的计略

武力/知力	兵种	COST
9/5	骑兵	2.5

特技 魅力

计略 天启の幻

范围内我方部队武力大幅度上升，效果结束后，受到计略效果的部队全部撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	7

Illustration 梦路キリコ

R 吴019 孙权 仲谋 地

以弓兵和强力援护计略支援我方

武力/知力	兵种	COST
4/7	弓兵	1.5

特技 防栅·魅力

计略 若き王の手腕

范围内所有吴势力我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration 风间雷太

SR 吴020 孙策 伯符 人

具有强力强化计略的武力 7 武将

武力/知力	兵种	COST
7/5	骑兵	2

特技 勇猛

计略 小霸王の蛮勇

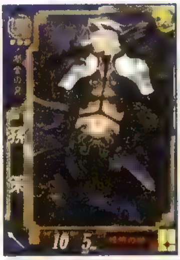
自身武力和移动速度大幅度上升，计略效果结束后自身撤退。

效果时间	必要士气
知力时间	5

Illustration 士贵智志

R 吴 021 孙策 伯符

压倒性的武力的枪兵



武力/知力	兵种	COST
10/5	枪兵	3

特技 勇猛·魅力

计略 雄飞の时

自身武力大幅度上升，移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration Wolfina

R 吴 022 孙尚香

能力平衡计略优秀

武力/知力	兵种	COST
5/5	枪兵	1.5

特技 勇猛·魅力

计略 奋激战法

自身武力上升，同时兵力回复。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration 狮子猿

R 吴 023 大乔

以强力计略给予敌城大伤害

武力/知力	兵种	COST
1/5	步兵	1

特技 魅力

计略 大流星の仪式

对敌城造成伤害(蓄力计略)。

效果时间	必要士气
一瞬	7

效果范围

Illustration 户桥ことみ

R 吴 024 太史慈 子义

高武力的弓兵，计略还能召唤援护兵

武力/知力	兵种	COST
8/5	弓兵	2

特技 勇猛

计略 约束の援兵

在前方召唤援护兵。

效果时间	必要士气
一瞬	4

效果范围

Illustration 户桥ことみ

UC 吴 025 太史慈 子义

具有 9 武力和远弓麻痹的最强弓兵

武力/知力	兵种	COST
9/5	弓兵	2.5

特技 勇猛

计略 远弓麻痹矢战法

自身武力和射程距离上升，被弓矢击中的敌军移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 塚本阳子

UC 吴 026 张弘 子纲

知力 8 可有效发挥伏兵作用

武力/知力	兵种	COST
2/8	枪兵	1

特技 伏兵

计略 净化の计

解除范围内我方部队受到的敌方计略效果。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 三好载克

UC 吴 027 张昭 子布

防栅战法必备的复活防栅计略

武力/知力	兵种	COST
2/8	枪兵	1

特技 防栅

计略 防栅小再建

随机1个被破坏的防栅复活。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 山宗

C 吴 028 陈武 子烈

可大幅强化自身能力的低费武将

武力/知力	兵种	COST
6/2	枪兵	1.5

特技 勇猛

计略 汉の意地

自身武力大幅度上升，计略效果结束后自身撤退。

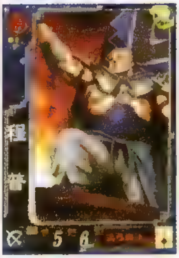
效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration 原友和

UC 吴 029 程普 德谋

特技和计略都是为弓兵服务的强力弓兵



武力／知力	兵种	COST
5/6	弓兵	1.5

特技：防栅

计略：远弓战法

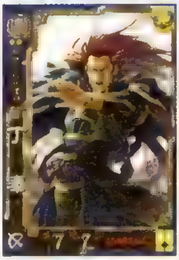
自身武力和射程距离上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration ファントム

R 吴 030 丁奉 承渊

具有防栅和麻痹的优秀弓兵



武力／知力	兵种	COST
7/7	弓兵	2

特技：防栅

计略：远弓麻痹矢战法

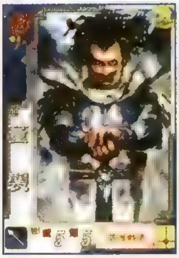
自身武力和射程距离上升，被弓矢击中的敌军移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 户桥ことみ

C 吴 031 董袭 元代

对骑兵战的高武力枪兵



武力／知力	兵种	COST
5/5	枪兵	1.5

特技：防栅

计略：防护战法

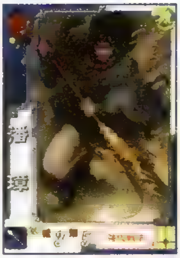
自身受到的伤害减少。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 池田宗隆

C 吴 032 潘璋 文珪

1 费的伏兵



武力／知力	兵种	COST
3/5	枪兵	1

特技：伏兵

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 原友和

R 吴 033 陆抗 幼节

从后方用弓支援前线

武力／知力	兵种	COST
4/8	弓兵	1.5

特技：－

计略：小战の指挥

范围内我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 骑崎サブゼロ

SR 吴 034 陆逊 伯言

优秀的能力，可范围支援吴军

武力／知力	兵种	COST
7/8	弓兵	2

特技：－

计略：孙武の大号令

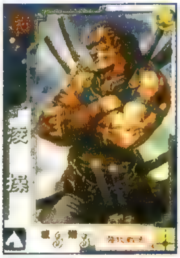
范围内所有吴势力我方部队武力上升（蓄力计略）。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration okome

C 吴 035 凌操

吴军少有的低费骑兵



武力／知力	兵种	COST
3/3	骑兵	1

特技：－

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 原友和

UC 吴 036 凌统 公绩

武力 8 的强力枪兵

武力／知力	兵种	COST
8/4	枪兵	2

特技：勇猛

计略：孙吴の武

自身武力上升（蓄力计略）。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 三好载克

C 吴037 吕范 子衡 地

可有效支援我方弱化敌方的1费弓兵

武力/知力	兵种	COST
2/7	弓兵	1

特技 伏兵

计略 弱体弓战法

自身武力上升，被弓矢击中的敌军武力下降。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 户桥ことみ

SR 吴038 吕蒙 子明 人

特技、计略都是为防卫战准备的强力弓兵

武力/知力	兵种	COST
8/9	弓兵	2.5

特技 防栅

计略 麻痹矢の大号令

范围内我方部队武力上升，如果是弓兵还能获得击中敌军后使其移动速度下降的效果。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration 风间雷太

UC 吴039 鲁肃 子敬 地

可活用于攻城的弓兵

武力/知力	兵种	COST
4/8	弓兵	1.5

特技 防栅

计略 突击兵召唤

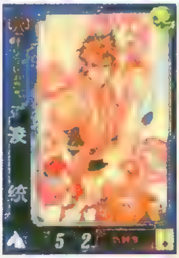
在前方召唤突击兵。

效果时间	必要士气
一瞬	4

Illustration ファントム

UC Ex008 凌统 公绩 地

在自军危险的时候越能发挥作用的计略



武力/知力	兵种	COST
5/2	骑兵	1.5

特技 –

计略 仇讨ち

自身武力上升，我方部队撤退数越多，武力上升效果越大。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 小林智美

R DS009 小乔 地

以高机动给我方提供净化服务

武力/知力	兵种	COST
2/3	骑兵	1

特技 魅力

计略 净化の计

解除范围内我方部队受到的敌方计略效果。

效果时间	必要士气
一瞬	3

Illustration 玲衣

R DS012 孙尚香 地

1费具有两个特技、麻痹计略的优秀弓兵

武力/知力	兵种	COST
3/3	弓兵	1

特技 勇猛·魅力

计略 远弓麻痹矢战法

自身武力和射程距离上升，被弓矢击中的敌军移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 米谷尚展

SR DS013 太史慈 子义 地

需要士气很高的强力计略可在前线发挥作用

武力/知力	兵种	COST
9/3	骑兵	2.5

特技 勇猛

计略 天衣无缝

自身武力大幅度上升，同时知力和移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration 原友和

R DS016 陆逊 伯言 人

低费具有强力计略的武将

武力/知力	兵种	COST
5/6	弓兵	1.5

特技 防栅

计略 夷陵の炎

用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	7

Illustration 户桥ことみ

群雄势力

全卡片一览

UC 群001 于吉 天

伏兵状态下计略“水祸之计”给敌急袭

武力/知力	兵种	COST
1/7	步兵	1

特技：伏兵

计略：水祸の计

用大水对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

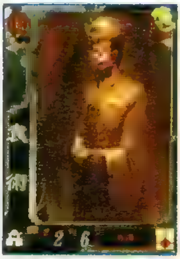
效果时间	必要士气
一瞬	7

效果范围

Illustration 山本章史

UC 群002 袁术 公路 地

在自身残兵无几时的最终计略“自爆”



武力/知力	兵种	COST
2/6	攻城兵	1

特技：募兵

计略：自爆

用火炎对范围内敌军造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定，计略发动后自身撤退。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 原友和

R 群003 贾诩 文和 天

“完杀之计”将敌人扰乱而且复活时间延长

武力/知力	兵种	COST
4/9	骑兵	1.5

特技：伏兵

计略：完杀の计

范围内敌军武力下降，且效果持续中撤退部队的复活时间延长。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration ファントム

R 群004 华雄 人

武力 10 的最具威胁的枪兵

武力/知力	兵种	COST
10/2	枪兵	2.5

特技：勇猛

计略：恶鬼の暴剑

自身武力大幅度上升，计略效果中自城会受到伤害。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration TOHRU

UC 群005 纪灵 地

和我方部队数相应的效果“多势之攻”

武力/知力	兵种	COST
6/4	骑兵	1.5

特技：募兵

计略：多势の攻め

自身武力上升，发动计略时战场上我方部队越多，武力上升效果越大。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration masaki

UC 群006 严氏 人

将敌我双方城墙破坏的双刃剑

武力/知力	兵种	COST
1/7	弓兵	1

特技：防栅·魅力

计略：破灭の舞い

持续对敌城和自城造成伤害。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	4

效果范围

Illustration 小室和生

R 群007 高顺 天

在危机时才能发挥最大效果的计略

武力/知力	兵种	COST
9/5	骑兵	2.5

特技：勇猛

计略：陷阵营

武力、城攻击力和防栅攻击力上升，发动计略时自城耐久值越低，武力上升得越多。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 三好载克

UC 群008 公孙瓒 伯珪 天

计略"白马阵"全军目标敌城墙

武力/知力	兵种	COST
5/5	骑兵	1.5

特技：魅力·募兵

计略：白马阵

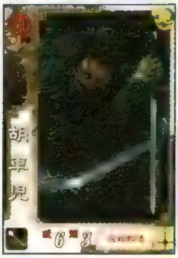
范围内所有我方部队移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	10

Illustration 梦路キリコ

C 群009 胡车儿 地

低费武力 6 具有"完杀战法"的高性价比武将



武力/知力	兵种	COST
6/3	枪兵	1.5

特技：–

计略：完杀战法

自身武力上升，计略效果持续时击破的敌军部队复活时间延长。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration ハマサカキミオ

SR 群010 左慈 元放 天

将自身变化为最强武将的"变化之术"

武力/知力	兵种	COST
4/9	步兵	1.5

特技：伏兵·复活

计略：变化の术

自身武力与敌方武力最高的部队相同，计略上升的武力数值也包含在内。

效果时间	必要士气
知力长时间	3

Illustration hippo

R 群011 邹 地

多人数卡组中活跃的"苦乐之舞"

武力/知力	兵种	COST
2/6	骑兵	1

特技：魅力

计略：苦乐の舞い

我方部队撤退时，一定时间内我方部队武力上升。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	6

Illustration hippo

SR 群012 张角 天

自身撤退将全部武将复活、强化

武力/知力	兵种	COST
5/9	弓兵	2.5

特技：防栅·募兵

计略：黄巾の乱

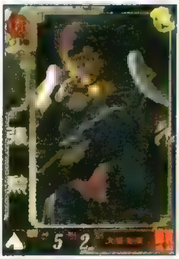
撤退中的所有我方部队复活，同时武力上升。计略发动后自身撤。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 原友和

UC 群013 张勋 地

特别为攻城兵准备的计略



武力/知力	兵种	COST
5/2	骑兵	1.5

特技：募兵

计略：大量生产

撤退中的我方攻城兵全部复活，且所有复活部队的移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration ファントム

C 群014 张绣 地

牺牲自城上升武力的危险计略

武力/知力	兵种	COST
3/5	骑兵	1

特技：伏兵

计略：恶逆无道

自身武力上升，计略效果中自城受到伤害。发动计略时，自城的耐久值越低，武力上升得越多。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration ハマサカキミオ

SR 群015 貂蝉

"倾国之舞"将敌城破坏

武力/知力	兵种	COST
2/5	弓兵	1.5

特技 魅力

计略 倾国の舞い

持续对敌城造成伤害。

效果时间	必要士气
直到撤退为止	7

效果范围

Illustration 户桥ことみ

R 群016 张辽 文远

维持突击状态击破敌人，但要注意枪兵

武力/知力	兵种	COST
8/7	骑兵	2.5

特技 勇猛

计略 蚩尤の如く

自身武力和移动速度上升。计略效果中会一直持续突击状态。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration 狮子猿

C 群017 张梁

武力 5 消费 1 的最强步兵

武力/知力	兵种	COST
5/1	步兵	1

特技 –

计略 黄巾の群れ

自身兵力回复。

效果时间	必要士气
一瞬	3

效果范围

Illustration 牧野卓

C 群018 张鲁 公祺

复活一个部队的计略"五斗米道"

武力/知力	兵种	COST
2/6	弓兵	1

特技 –

计略 五斗米道

撤退中的我方群雄势力1个部队复活，若有2个以上部队撤退，则随机复活1个部队。复活的部队在自城内出现。

效果时间	必要士气
一瞬	4

效果范围

Illustration 三好载克

UC 群019 陈宫 公台

自城崩坏的代价将最高武力的我方强化

武力/知力	兵种	COST
4/7	弓兵	1.5

特技 防栅

计略 破灭的な献策

武力最高的我方部队武力上升，计略效果中自城会受到伤害。

效果时间	必要士气
知力时间	3

效果范围

Illustration ファントム

C 群020 陈兰

看准时机使用计略，突击对方城墙

武力/知力	兵种	COST
3/4	攻城兵	1

特技 –

计略 香车战法

移动速度上升，计略效果中部队强制前进。

效果时间	必要士气
知力时间	2

效果范围

Illustration 户桥ことみ

C 群021 程远志

武力不高消费也低，持有特技"复活"

武力/知力	兵种	COST
3/1	枪兵	1

特技 复活

计略 强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

效果范围

Illustration ファントム

SR 群022 董卓 仲颖

威力增加但伤害自军城墙的"暴虐霸道"

武力/知力	兵种	COST
8/8	骑兵	2.5

特技 勇猛·魅力

计略 暴虐なる霸道

范围内我方部队武力和移动速度上升，计略效果中受到计略效果部队越多，自城受到伤害越高。

效果时间	必要士气
知力时间	5

效果范围

Illustration RARE ENGINE

UC 群 023 董白

计略将敌濒死部队归路阻断

武力/知力	兵种	COST
2/5	骑兵	1

特技：魅力

计略：退路遮断

范围内敌方部队不能返回自城。

效果时间	必要士气
知力时间	2

Illustration 音乐ナスカ

C 群 024 裴元绍

持有复活特技，可用来破解敌方伏兵

武力/知力	兵种	COST
3/1	骑兵	1

特技：复活

计略：强化战法

自身武力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration F.S

C 群 025 马元义

计略将敌人速度低下，还具有"复活"特技

武力/知力	兵种	COST
3/1	弓兵	1

特技：复活

计略：麻痹矢战法

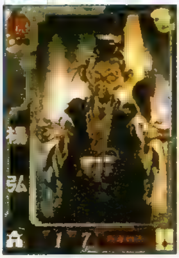
自身武力上升，被弓矢击中的敌军移动速度下降。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 池田宗隆

UC 群 026 杨弘

将自身隐蔽给予敌城大伤害



武力/知力	兵种	COST
1/7	攻城兵	1

特技：–

计略：隐密战法

自身武力上升，并且成为隐密状态(不会被敌军发现)。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration 池田宗隆

C 群 027 雷薄

将敌人引过来后发动计略

武力/知力	兵种	COST
4/2	攻城兵	1

特技：–

计略：落雷

向范围内发出3道落雷攻击对敌方部队造成伤害，伤害根据双方的知力差别而定。

效果时间	必要士气
一瞬	6

Illustration 牧野卓

C 群 028 李傕 & 郭汜

防栏保护自军的弓兵

武力/知力	兵种	COST
6/3	弓兵	1.5

特技：防栅

计略：恶逆无道

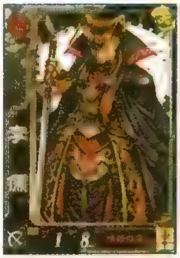
自身武力上升，计略效果中自城受到伤害。发动计略时，自城的耐久值越低，武力上升得越多。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration ファントム

UC 群 029 李儒

知力8消费1具有"暗杀之毒"的高性价比武将



武力/知力	兵种	COST
1/8	弓兵	1

特技：防栅

计略：暗杀の毒

范围内敌方部队兵力缓慢减少，该效果在部队进入自城后解除。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration 梦路キリコ

R 群 030 吕姬

平衡的武将具有良好的计略

武力/知力	兵种	COST
5/4	枪兵	1.5

特技：勇猛·魅力

计略：天下无双·改

自身武力大幅度上升，同时兵力回复，移动速度上升。

效果时间	必要士气
知力时间	5

Illustration 狮子猿

SR 群031 吕布 奉先 地

武力 10+ 加上超强的计略，无敌的猛将

武力/知力	兵种	COST
10+/1	骑兵	3

特技：勇猛

计略：天下无双

自身武力大幅度上升，同时兵力回复，移动速度和知力上升。

效果时间	必要士气
知力时间	6

Illustration：狮子猿

UC DS006 公孙瓒 伯珪 地

自军数量越多越强的消费 1 骑兵

武力/知力	兵种	COST
3/5	骑兵	1

特技：魅力

计略：多势の攻め

自身武力上升，发动计略时战场上我方部队越多，武力上升效果越大。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：青木梨惠

UC DS019 淳于琼 仲简 地

牺牲我方一个部队大幅强化自身

武力/知力	兵种	COST
7/5	弓兵	2

特技：募兵

计略：反逆の狼烟

自身武力大幅上升，发动时战场上随机撤退1支我方部队。如果没有可撤退的部队时计略效果降低。

效果时间	必要士气
知力时间	4

Illustration：金子一马

C DS020 貂蝉 地

牵扯敌部队的计略“挑发”

武力/知力	兵种	COST
3/7	弓兵	1.5

特技：魅力

计略：挑发

范围内所有敌军都向自身所在位置移动。

效果时间	必要士气
知力时间	3

Illustration：ユタニ:トモユキ

UC DS021 马岱 地

具有“看破”和“伏兵”的平衡型骑兵

武力/知力	兵种	COST
5/5	骑兵	1.5

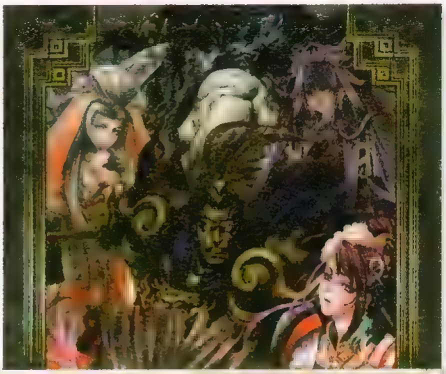
特技：伏兵

计略：看破

敌方计略发动无效化。

效果时间	必要士气
一瞬	2

Illustration：石渡大辅



倾国之舞卡组

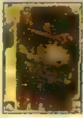
以发动即对敌城造成伤害的“倾国之舞”为中心，SR 貂蝉作为关键卡。攻城完全交给她，其他人用防栅组成防御阵，拖延敌人的进攻。其它卡的选择以低 COST 具有防栅和防栅复活能力的武将为主。

关键卡

SR 貂蝉

COST	1.5
武	2
知	5
特技	魅力
计略	倾国の舞い

攻击卡



SR 董卓

COST	2.5
武	8
知	8
特技	魅力/勇猛
计略	暴虐なる霸道

C 李傕&郭汜

COST	1.5
武	6
知	3
特技	防栅
计略	恶逆无道

支援卡

UC 陈宫

COST	1.5
武	4
知	7
特技	防栅
计略	破灭的な献策

UC 张昭

COST	1
武	2
知	8
特技	伏兵
计略	防栅小再建

军师

C 贾诩

兵略/阵略：再起兴军/精兵战阵

全势力军师

全卡片一览

R 魏·军师001

郭嘉 奉孝

骑兵中心的最佳阵略

Illustration 塚本阳子

兵略 再起兴军

撤退中的我方部队复活时间缩短。

上升速度	快
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 突击斗阵

武力和骑兵部队的突击伤害上升。

上升速度	普通
效果时间	一瞬

效果范围

SR 魏·军师002

司马懿 仲达

让敌人战斗力低下的阵略"混元一气"

Illustration wolfina

兵略 兵力增援

我方部队兵力回复。

上升速度	快
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 混元一气

敌军武力和移动速度下降。

上升速度	慢
效果时间	短

效果范围

R 魏·军师003

荀彧 文若

让危机的武将瞬间回城

Illustration hippo

兵略 转进再起

我方部队返回自城时的复活时间缩短。

上升速度	普通
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 精兵集阵

我方部队武力上升。

上升速度	慢
效果时间	长

效果范围

C 魏·军师004

荀攸 公达

兵力回复和拖慢敌人的万能军师

Illustration 风间雷太

兵略 兵力增援

我方部队兵力回复。

上升速度	快
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 兵军连环

敌军移动速度下降。

上升速度	快
效果时间	短

效果范围

C 魏·军师005

陈群 长文

稳定的计略 适合初期使用

Illustration 小城崇志

兵略 再起兴军

撤退中的我方部队复活时间缩短。

上升速度	快
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 知勇兼阵

我方部队武力和知力上升。

上升速度	快
效果时间	长

效果范围

SR 蜀·军师001

诸葛亮 孔明

惊人的回复力"七星祈祷"

Illustration 末弥纯

兵略 七星祈祷

我方部队兵力回复，该效果可以超过兵力上限。

上升速度	慢
效果时间	一瞬

效果范围

阵略 精兵集阵

我方部队武力上升。

上升速度	慢
效果时间	长

效果范围

R 蜀·军师 002

马谡 幼常

我方兵力徐徐回复 阵略唯一一人

Illustration 清宫敦嗣

兵略 转进再起

我方部队返回自城时的复活时间缩短。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	一瞬

阵略 回复奋阵

我方部队兵力缓缓回复。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	长

C 蜀·军师 003

糜竺 子仲

具有基本计略的军师

Illustration ハマサカキミオ

兵略 再起兴军

撤退中的我方部队复活时间缩短。

效果范围

上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 知勇兼阵

我方部队武力和知力上升。

效果范围

上升速度	快
效果时间	长

C 蜀·军师 004

法正 孝直

适合枪兵众多的蜀军阵略

Illustration wolfina

兵略 再起兴军

撤退中的我方部队复活时间缩短。

效果范围

上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 长枪闪阵

我方部队武力上升，枪兵攻击范围增加。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	长

R 蜀·军师 005

庞统 士元

我方回复和拖慢 敌人的阵略

Illustration タカヤマトシアキ

兵略 兵力增援

我方部队兵力回复。

效果范围

上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 铁锁连环

敌军移动速度下降。

效果范围

上升速度	慢
效果时间	短

SR 吴·军师 001

周瑜 公瑾

阵略“极灭业炎” 将敌我双方烧尽

Illustration 山田章博

兵略 兵力增援

我方部队兵力回复。

效果范围

上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 极灭业炎

对范围内的部队造成伤害并且降低部队移动速度。

效果范围

上升速度	慢
效果时间	短

C 吴·军师 002

张昭 子布

计略重视的卡组 必备的“知略升阵”

Illustration 成庵

兵略 转进再起

我方部队返回自城时的复活时间缩短。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	一瞬

阵略 知略升阵

我方部队知力上升。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	长

R 吴·军师 003

陆逊 伯言

弓兵丰富的吴势力 最适阵略减速

Illustration 三好载克

兵略 再起兴军

撤退中的我方部队复活时间缩短。

效果范围

上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 兵军连环

敌军移动速度下降。

效果范围

上升速度	快
效果时间	短

R 吴·军师 004

吕蒙 子明

适合弓兵的栅栏复活 以及射程上升

Illustration 24no

兵略 防栅再建

复活防栅并且强化防栅。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	一瞬

阵略 远弓击阵

我方部队武力上升，且弓兵的射程增加。

效果范围

上升速度	普通
效果时间	长

C 吴·军师 005
鲁肃 子敬
稳定的阵略，稳定地战斗

Illustration Yocky

兵略 再起兴军
撤退中的我方部队复活时间缩短。
上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 知勇兼阵
我方部队武力和知力上升。
上升速度	快
效果时间	长

C 群雄·军师 001
贾诩 文和
具有最基本而实用的阵略

Illustration 户桥ことみ

兵略 再起兴军
撤退中的我方部队复活时间缩短。
上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 精兵战阵
我方部队武力上升。
上升速度	慢
效果时间	长

R 群雄·军师 002
张角
复活和兵力回复的“太平要术”

Illustration Yocky

兵略 太平要术
我方部队复活时间缩短，兵力回复。
上升速度	慢
效果时间	一瞬

阵略 知勇兼阵
我方部队武力和知力上升。
上升速度	快
效果时间	长

C 群雄·军师 003
陈宫 公台
知力上升将阵略效果发挥到极致

Illustration 塚本阳子

兵略 再起兴军
撤退中的我方部队复活时间缩短。
上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 知略升阵
我方部队知力上升。
上升速度	普通
效果时间	长

R 群雄·军师 004
祢衡 正平
限制对方智将的阵略“指鹿为马”

Illustration hippo

兵略 兵力增援
我方部队兵力回复。
上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 指鹿为马
敌方部队知力下降。
上升速度	普通
效果时间	长

SR 群雄·军师 005
李儒
创造好机会的阵略“兵军连环”

Illustration 青木邦夫

兵略 兵力增援
我方部队兵力回复。
上升速度	快
效果时间	一瞬

阵略 兵军连环
敌军移动速度下降。
上升速度	快
效果时间	短

连环之计卡组

推荐卡组

让范围内的敌人移动速度下降的R庞统“连环の计”作为中心卡，这张卡的COST只有1，其余的卡可以选择武力高的高COST武将卡，将敌人的行动速度降低后，用其它武将进行猛攻。

关键卡

R 庞统	
COST	1
武 / 知	1 / 9
特技	伏兵
计略	连环の计

攻击卡

SR 赵云	
COST	2.5
武 / 知	8 / 7
特技	复活／魅力／勇猛
计略	人马一体

UC 关平	
COST	1.5
武 / 知	6 / 6
特技	募兵
计略	长枪战法

攻击卡

C 王平	
COST	1.5
武 / 知	5 / 6
特技	防栅／复活
计略	大车轮战法

支援卡

R 徐庶	
COST	1.5
武 / 知	4 / 9
特技	伏兵
计略	落雷

军师

C 麋竺
兵略／阵略 再起兴军／知勇兼阵

三国志大戰 天

三国志大戦 天